



**Universidade de
Aveiro**

Departamento de Comunicação e Arte

2015

**Joana Caetano da
Rocha Nogueira**

**Séries de animação televisiva,
influenciadas pela banda desenhada, que
os *kids* podem estar a consumir: *mipjunior*
2013**



**Universidade de
Aveiro**

Departamento de Comunicação e Arte

2015

**Joana Caetano da
Rocha Nogueira**

**Séries de animação televisiva,
influenciadas pela banda desenhada, que
os *kids* podem estar a consumir: *mipjunior*
2013**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para
cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de
Mestre em Comunicação multimédia realizada sob a orientação
científica da Doutora Maria da Conceição de Oliveira Lopes,
Professora associada com agregação do Departamento de
Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho ao meu Pai e à minha Mãe

O júri

Presidente

Professor Doutor Pedro Manuel Reis Amado
Professor Auxiliar, Universidade de Aveiro

Vogal

Arguente Principal

Professora Doutora Cristina Maria d'Ávila Teixeira
Professora Titular, Universidade do Estado da Bahia

Vogal

Orientadora

Professora Doutora Maria da Conceição de Oliveira Lopes
Professora Associada C/Agregação, Universidade de Aveiro

Agradecimentos

À minha Mãe por ser melhor que qualquer super-heroína
Ao meu Pai que sem precisar dizer a palavra Shazam é o meu super-herói
Aos meus amigos e familiares pela compreensão e paciência sem igual
À minha orientadora pelo apoio, ajuda e sabedoria inquestionável

Palavras-chave

Mipjunior, kids televisão, banda desenhada, séries de animação televisiva

Resumo

A dissertação que se apresenta tem como pretensão compreender e clarificar qual a contribuição e influência que a banda desenhada tem e poderá vir a oferecer às séries de animação televisiva, produzidas e distribuídas, a nível mundial para o público infantojuvenil, tendo em conta o *The 2013 Catalogue Guide* da *mipjunior*.

keywords

Mipjunior, *kids* televisão, banda desenhada, séries de animação televisiva

abstract

The dissertation presented here focuses to understand and clarify the contribution and influence that comics have and will eventually offer the animated television series produced and distributed worldwide for kids, taking account The 2013 Catalogue Guide of *mipjunior*.

Índice

Introdução.....	9
Problemática e problema de investigação	11
Finalidades e objetivos.....	12
Questões de investigação	13
PARTE I- ENQUADRAMENTO TEÓRICO	14
1. Abordagem geral à conceptualização base sobre a compreensão e análise dos media.....	15
1.1. Aproximação ao conceito de comunicação	15
1.2. Aproximação aos eixos de compreensão e análise dos media segundo Dennis McQuail	18
1.2.1. Conceito de médium	18
1.2.2. Quatro eixos de análise: Públicos/Audiência, Instituição, Conteúdo e Tecnologia	19
2. Televisão, banda desenhada e crianças.....	31
2.1. Abordagens ao meio de comunicação televisão	31
2.2. Séries de animação: Abordagens à Animação Televisiva	34
2.3. Banda desenhada: início, conceito e sua importância	41
2.4. As crianças como públicos e audiências singulares	52
PARTE II- METODOLOGIA.....	56
3. Apresentação do projeto de investigação.....	57
3.1. Contextualização: a feira <i>mipjunior</i>	57
3.2. Finalidades, objetivos e questões de investigação	59
3.3. Metodologia qualitativa, na recolha e análise de dados	59
3.4. Amostra, catálogo <i>mipjunior</i> 2013: critérios de constituição e organização.....	60
3.5. Métodos e recolha de análise de dados.....	113
3.6. Eixos de organização das categorias e subcategorias de recolha e de análise.....	116
4. Apresentação de resultados de acordo com os eixos de categorias e subcategorias de recolha e análise	118
4.1. Eixo de categorização A: Séries de animação televisivas baseadas na banda desenhada.....	119
4.1.1. Subcategoria A1: Ilustração e enunciado das séries de animação televisiva baseadas na banda desenhada.....	119

4.1.2. Subcategoria A2: Ilustração e enunciado das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva	131
4.2. Eixo de categorização B: Séries televisivas adaptadas das bandas desenhadas	144
4.2.1. Subcategoria B1: Ilustração e enunciado das séries de animação televisiva adaptadas das bandas desenhadas.....	144
4.2.2. Subcategoria B2: Ilustração e enunciado das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva	145
4.3. Eixo de categorização C: Destaques verificados nas sinopses	147
4.3.1. Subcategoria C1: Destaques das sinopses das séries de animação televisiva baseadas e adaptadas na banda desenhada – Personagem (s) Principal (s) e sua esfera de ação e Outros personagens e sua esfera de ação	147
4.3.2. Subcategoria C2: Destaques das sinopses das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva - Personagem (s) Principal (s) e sua esfera de ação e Outros personagens e sua esfera de ação	151
4.4. Eixo de categorização D: Perfis dos personagens principais	156
4.4.1. Subcategoria D1: Perfis dos personagens principais das séries de animação televisivas baseadas e adaptadas na banda desenhada	156
4.4.2. Subcategoria D2: Perfis dos personagens principais das respetivas bandas desenhadas, a que correspondem as séries de animação televisiva.....	163
4.5. Eixo de categorização E: Temas e valores em destaque	172
4.5.1. Subcategoria E1: Temas e valores em destaque das séries de animação televisivas baseadas e adaptadas em banda desenhada	172
4.5.2. Subcategoria E2: Temas e valores das respetivas bandas desenhadas, a que correspondem as séries de animação televisiva	176
Conclusões e desenvolvimentos futuros	180
Bibliografia	185
Webgrafia	191
Imagens	193
Sinopses.....	195

Índice de Figuras:

Figura 1- Índice: The 2013 Catalogue Guide	58
Figura 2 – Índice Early Stage	62
Figura 3 - Early Stage P. 14-15	63
Figura 4 - Early Stage P. 16-17.....	63
Figura 5 - Early Stage P. 18-19.....	64
Figura 6 - Early Stage P. 20-21.....	64
Figura 7 - Early Stage P. 22-23.....	65
Figura 8 - Early Stage p. 24-25.....	65
Figura 9 - Early Stage P. 26-27.....	66
Figura 10 - Early Stage P. 28-29.....	66
Figura 11 - Early Stage P. 30-31.....	67
Figura 12 - Early Stage P. 32-33.....	67
Figura 13 - Early Stage P. 34-35.....	68
Figura 14 - Early Stage P. 36-37.....	68
Figura 15 - Early Stage P. 38-39	69
Figura 16 - Índice In Development.....	70
Figura 17 - In Development p. 42-43	71
Figura 18 - In Development p. 44-45	71
Figura 19 - In Development p. 46-47	72
Figura 20 - In Development p. 48-49	72
Figura 21 - In Development p. 50-51	73
Figura 22 - In Development p. 52-53	73
Figura 23 - In Development p. 54-55	74
Figura 24 - In Development p. 56-57	74
Figura 25- Índice In Production.....	75
Figura 26 - In Production p. 60-61	76
Figura 27 - In Production p. 62-63	76
Figura 28 - In Production p. 64-65	77
Figura 29 - In Production p. 66-67	77
Figura 30 - In Production p. 68.....	78
Figura 31 -Capa Animation/kids.....	79
Figura 32 - Animation/kids p. 164-165	80
Figura 33 - Animation/kids p. 166-167	80
Figura 34 - Animation/kids p. 168-169	81
Figura 35 - Animation/kids p. 170-171	81
Figura 36 - Animation/kids p. 172-173	82
Figura 37 - Animation/kids p. 174-175	82
Figura 38 - Animation/kids p. 176-177	83
Figura 39 - Animation/kids p. 178-179	83
Figura 40 - Animation/kids p. 180-181	84
Figura 41 - Animation/kids p. 182-183	84
Figura 42 - Animation/kids p. 184-185	85
Figura 43 - Animation/kids p. 186-187	85

Figura 44 - Animation/kids p. 188-189	86
Figura 45 - Animation/kids p. 190-191	86
Figura 46 - Animation/kids p. 192-193	87
Figura 47 - Animation/kids p. 194-195	87
Figura 48 - Animation/kids p. 196-197	88
Figura 49 - Animation/kids p. 198-199	88
Figura 50 - Animation/kids p. 200-201	89
Figura 51 - Animation/kids p. 202-203	89
Figura 52 - Animation/kids p. 204-205	90
Figura 53 - Animation/kids p. 206-207	90
Figura 54 - Animation/kids p. 208-209	91
Figura 55 - Animation/kids p. 210-211	91
Figura 56 - Animation/kids p. 212-213	92
Figura 57 - Animation/kids p. 214-215	92
Figura 58 - Animation/kids p. 216-217	93
Figura 59 - Animation/kids p. 218-219	93
Figura 60 - Animation/kids p. 220-221	94
Figura 61 - Animation/kids p. 222-223	94
Figura 62 - Animation/kids p. 224-225	95
Figura 63 - Animation/kids p. 226-227	95
Figura 64 - Animation/kids p. 228-229	96
Figura 65 - Animation/kids p. 230-231	96
Figura 66 - Animation/kids p. 232-233	97
Figura 67 - Animation/kids p. 234-235	97
Figura 68 - Animation/kids p. 236-237	98
Figura 69 - Animation/kids p. 238-239	98
Figura 70 - Animation/kids p. 240-241	99
Figura 71 - Animation/kids p. 242-243	99
Figura 72 - Animation/kids p. 244-245	100
Figura 73 - Animation/kids p. 246-247	100
Figura 74 - Animation/kids p. 248-249	101
Figura 75 - Animation/kids p. 250-251	101
Figura 76 - Animation/kids p. 252-253	102
Figura 77 - Animation/kids p. 254-255	102
Figura 78 - Animation/kids p. 256-257	103
Figura 79 - Animation/kids p. 258-259	103
Figura 80 - Animation/kids p. 260-261	104
Figura 81 - Animation/kids p. 262-263	104
Figura 82 - Animation/kids p. 264-265	105
Figura 83 - Animation/kids p. 266-267	105
Figura 84 - Animation/kids p. 268-269	106
Figura 85 - Animation/kids p. 270-271	106
Figura 86 - Animation/kids p. 272-273	107
Figura 87 - Animation/kids p. 274-275	107
Figura 88 - Animation/kids p. 276-277	108

Figura 89 - Animation/kids p. 278-279	108
Figura 90 - Animation/kids p. 280-281	109
Figura 91 - Animation/kids p. 282-283	109
Figura 92 - Animation/kids p. 284-285	110
Figura 93 - Animation/kids p. 286-287	110
Figura 94 - Animation/kids p. 288-289	111
Figura 95 - Animation/kids p. 290-291	111
Figura 96 - Animation/kids p. 292-293	112
Figura 97 - Animation/kids p. 294.....	112
Figura 98 - Catálogo mipjunior (p.186).....	119
Figura 99 - Catálogo mipjunior (p.187).....	120
Figura 100 - Catálogo mipjunior (p. 203)	120
Figura 101 - Catálogo mipjunior (p. 204)	121
Figura 102 - Catálogo mipjunior (p. 206)	121
Figura 103 - Catálogo mipjunior (p. 208)	122
Figura 104 - Catálogo mipjunior (p. 216)	122
Figura 105 - Catálogo mipjunior (p.225).....	123
Figura 106 - Catálogo mipjunior (p.227).....	123
Figura 107 - Catálogo mipjunior (p.231).....	124
Figura 108 - Catálogo mipjunior (p.231).....	124
Figura 109 - Catálogo mipjunior (p.232).....	125
Figura 110 - Catálogo mipjunior (p.242).....	125
Figura 111 - Catálogo mipjunior (p.243).....	126
Figura 112 - Catálogo mipjunior (p.247).....	126
Figura 113 - Catálogo mipjunior (p.247).....	127
Figura 114 - Catálogo mipjunior (p.256).....	127
Figura 115 - Catálogo mipjunior (p.261).....	128
Figura 116 - Catálogo mipjunior (p.264).....	128
Figura 117 - Catálogo mipjunior (p.264).....	129
Figura 118 - Catálogo mipjunior (p.279).....	129
Figura 119 - Catálogo mipjunior (p.281).....	130
Figura 120 - Catálogo mipjunior (p.293).....	130
Figura 121 - Capa da Banda desenhada.....	131
Figura 122 - Capa da Banda desenhada.....	132
Figura 123 - Capa da Banda desenhada.....	132
Figura 124 - Capa da Banda desenhada.....	133
Figura 125 -Capa da Banda desenhada.....	133
Figura 126 - Capa da Banda desenhada.....	134
Figura 127 - Capa da Banda desenhada.....	134
Figura 128 - Capa da Banda desenhada.....	135
Figura 129 - Capa da Banda desenhada.....	135
Figura 130 - Capa da Banda desenhada.....	136
Figura 131 - Capa da Banda desenhada.....	136
Figura 132 - Capa da Banda desenhada.....	137
Figura 133 - Capa da Banda desenhada.....	137

Figura 134 - Capa da Banda desenhada.....	138
Figura 135 - Capa da Banda desenhada.....	138
Figura 136 - Capa da Banda desenhada.....	139
Figura 137 - Capa da Banda desenhada.....	139
Figura 138 - Capa da Banda desenhada.....	140
Figura 139 - Capa da Banda desenhada.....	140
Figura 140 - Capa da Banda desenhada.....	141
Figura 141 - Capa da Banda desenhada.....	141
Figura 142 - Capa da Banda desenhada.....	142
Figura 143 - Capa da Banda desenhada.....	142
Figura 144 - Catálogo mipjunior (p. 223)	144
Figura 145 - Catálogo mipjunior (p.266)	145
Figura 146 - Capa da Banda desenhada.....	146
Figura 147 - Capa da Banda desenhada.....	146

Índice de Tabelas:

Tabela I- Organização da amostra	61
Tabela II-Personagens e sua esfera de ação (Propp, 2006:77-78).....	114
Tabela III - Subcategoria A1: Imagem e informação geral das séries de animação televisiva baseadas na banda desenhada.....	130
Tabela IV - Subcategoria A2: Título, imagem e sinopse das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva	142
Tabela V - Subcategoria B1: Imagem e informação geral das séries de animação televisiva adaptadas na banda desenhada	145
Tabela VI - Subcategoria B2: Imagem e informação geral das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva.....	146
Tabela VII - Subcategoria C1: Destaques das sinopses das séries de animação televisiva baseadas e adaptadas na banda desenhada	150
Tabela VIII - Subcategoria C2: Destaques das sinopses das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva	154
Tabela IX - Subcategoria D1: Perfis dos personagens principais das séries de animação televisivas baseadas e adaptadas na banda desenhada	163
Tabela X - Subcategoria D2: Perfis dos personagens principais das respectivas bandas desenhadas, a que correspondem as séries de animação televisiva	170
Tabela XI - Subcategoria E1: Temas e valores em destaque das séries de animação televisivas baseadas e adaptadas em banda desenhada	175
Tabela XII - Subcategoria E2: Temas e valores das respectivas bandas desenhadas, a que correspondem as séries de animação televisiva.....	179

Índice de Ilustrações:

Ilustração 1 - Representação do processo da comunicação Humana de Thompson através de Lopes (2011)	17
--	----

Introdução

Do século XX à atualidade citando a autora Conceição Lopes (1998: 55), as “Transformações ao nível científico e tecnológico tem originado uma diversidade de efeitos quer nas pessoas individualmente consideradas quer nas instituições incluso nas instituições em geral, e com particular destaque nos media e na sociedade”. Como refere ainda, a autora supracitada (Lopes, 2015) interpretando *Rober Logan* e *Denis McQuail* “o desenvolvimento científico e tecnológico operado na primeira quinzena do século XXI, seguiu o que no século XX já se vinha demonstrando, a convergência e a conexão concretizada entre os diversos media, fruto dos media internet. A nova teia logotécnica de comunicação interplanetária que permite, tanto aos particulares como às instituições e respetivas administrações e organizações, a conexão a outros media, com plataformas de acesso, tanto locais, regionais, como nacionais, continentais e intercontinentais, é concretizada através de computadores munidos de um *modem*, graças a uma assinatura a um servidor, colocou novos desafios aos media, dito clássicos, nomeadamente à televisão, que continua a desenvolver-se e a reforçar-se. Deste modo, a televisão potencializou as suas características de universalidade, popularidade e carácter público e oferece, aos indivíduos experiências quotidianas, mais amplas, acessíveis, móveis e diversificadas, seja de informação, seja de entretenimento, envolvendo potencialmente mais membros da sociedade com acesso a estes media” (Lopes, 2015: lição 3).

Na diversidade dos media e dos seus usos, a banda desenhada também médium impresso, foi desafiada pela televisão que a partir dela recriou várias histórias produzindo séries de animação televisiva que abrangem toda a família, potenciando ambientes de convivialidade lúdica e comunicacional.

A televisão e banda desenhada apelam à dinamização da condição humana de ludicidade – “que se manifesta através do brincar, do jogar, do lazer do recrear do humor, de brinquedos e de jogos” (Lopes, 1998) e permite, “voar para o infinito e mais além” (*Buzz Lightyear*), este também acarta uma nova realidade visual e impacto no dia a dia dos públicos infantojuvenis. Segundo Sara Pereira os novos conceitos e condições fazem com que o desenvolvimento infância e social esteja em constante influência pelo consumo televisivo (Pereira, 1998). Contudo, a migração do conteúdo televisivo para a internet, potenciou a exposição e utilização de diversos meios ao mesmo tempo reforçando o seu poder e influência nos mundos e na vida individual das crianças (McCloud, 2000).

A dissertação que passamos a apresentar foca-se na amostra o catálogo-guia de 2013 da feira mundial e exposição *mipjunior*, um dos exemplos mais notórios desta influência. Esta é a maior feira mundial de conteúdos de entretenimento da indústria televisiva. Tem uma grande visibilidade e impacto devido ao seu poder de antecipar a investigação e a promoção de conteúdos televisivos para públicos infantil e juvenil a nível mundial (www.mipjunior.com). A animação em geral, principalmente aquela que está ligada ao meio televisivo e que é dirigida às crianças, potencia a manifestação e o desenvolvimento da ludicidade e da comunicação entre as crianças (Lopes, 2008). É através da ludicidade que as crianças acedem ao mundo que lhes

escapa e que dele se apropriam, transformando e reinventando, fazendo com que seja seu, nomeadamente brincando com os heróis e vilões do seu agrado que as séries televisivas e os livros de banda desenhada divulgam (Lopes, 2004). Segundo ainda esta autora, as séries de animação televisiva para além de atraírem a atenção de um público muito especial que são as crianças estas são reforçadas pelas narrativas e personagens da banda desenhada, em que se apoiam. (Lopes, 2014); (Silva, 2014). Neste sentido, pode-se afirmar com *McCloud* que as séries de animação televisiva, tal como a banda desenhada está incorporada na cultura de massas e na sociedade, prestando-se a serem uma documentação artística, a “voz” de qualquer indivíduo está ligada com o mundo. (*McCloud*, 2000), onde os personagens convivem como pessoas em contexto de vida real. Elas são uma base inesgotável de incentivo à imaginação e segundo o autor referido e *Einer*, transporta indubitavelmente um mundo de aventuras para os leitores e telespetadores, que se tornaram mais exigentes e seletivos ao longo dos tempos (*McCloud*, 1993, 2000); (*Einer*, 1999); (Lopes, 2014).

Problemática e problema de investigação

O avanço tecnológico, nos finais do século XX e início do século XXI potencializou novas formas de comunicação e de ludicidade no uso dos media e fez com que o ser Humano se torne dependente dos seus usos quotidianos, mas também o torna mais exigente, porque mais conhecedor e crítico. As crianças como utilizadores dos media a que têm acesso, seja em casa seja através dos dispositivos logotécnicos móveis dos seus parentes mais significantes, nomeadamente os pais, são atraídas e cativadas pelas séries de animação televisiva devido à sua versatilidade de conteúdos, polivalência de narrativas, representação visual de coisas que são invisíveis ao olho humano e até mesmo a abordagem de situações ou assuntos específicos livres de estereótipos ou julgamentos. Com isto, a televisão como meio privilegiado da comunicação individual e social é o mais escolhido pelo público mais novo (Pereira, 1998). Desta situação, e do anteriormente exposto na introdução, considerou-se pertinente perceber quais as séries televisivas cuja fonte é a banda desenhada impressa. Para isso, considerou-se também necessário compreender o médium banda desenhada e quais as séries de animação televisiva baseadas ou adaptadas da banda desenhada, oferecidas no *mipjunior* de 2013, que atualmente crianças de todo o mundo, entre os 6-9 anos de idade, a elas podem estar expostas às suas influências e aos seus efeitos.

Finalidades e objetivos

O estudo em questão tem como finalidades o de conhecer o que a *mipjunior* colocou na feira *mipcom* de 2013, dirigida a crianças com idades compreendidas entre os 6 e os 9 anos, saber quais são as séries de animação do catálogo *mipjunior* 2013, dirigidas a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade, cujas fontes são baseadas ou adaptadas das narrativas de banda desenhada e por fim, confrontar os perfis e valores morais dos personagens principais das séries de animação da *mipjunior* 2013, com os perfis e valores morais dos personagens principais das bandas desenhadas que lhes deram origem.

De acordo com as finalidades acima mencionadas definiram-se como objetivos:

- i. Quantificar, por género, as séries de animação do *mipjunior* 2013 dirigidas a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade;
- ii. Classificar as séries de animação do catálogo *mipjunior* 2013 dirigidas a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade, por temas: Ação, Aventura, Humor, Convivência interpessoal, Valores morais, Descoberta e conhecimento do mundo/meio, Natureza e meio-ambiente, Situações da vida quotidiana, Bem vs Mal, Fantasia lúdica, Ficção Científica, Novas tecnologias,
- iii. Confrontar os temas, definidos no objetivo ii., com os temas dominantes das bandas desenhadas que lhes deram origem.

Questões de investigação

Tendo em consideração a finalidade e os objetivos da investigação supramencionados, foram elaboradas as seguintes questões de investigação: Que séries de animação o *mipjunior* 2013 colocou no mercado, dirigidas a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade e foram potencialmente compradas por televisões de todo o mundo? Haverá alguma ligação dessas séries de animação à banda desenhada impressa dirigida a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade? Quais as diferenças existentes entre as narrativas das séries de animação e as narrativas da banda desenhada que lhes dão origem, a nível dos perfis comportamentais dos personagens principais e dos temas alvo do estudo?

PARTE I- ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1. Abordagem geral à conceptualização base sobre a compreensão e análise dos media

1.1. Aproximação ao conceito de comunicação

A palavra Comunicação surgiu pela primeira vez em França, no ano 1361, estando o seu significado relacionado com a origem do verbo *communicare*. A nível etimológico *communicare* advém do latim, e tem como significado *estar em relação* e *pôr em comum*. “O significado pôr em comum sugere um movimento ou força, que liga aquele que põe em comum com aquele que recebe e toma parte dessa partilha. Por sua vez a parte comum articula a ação de dar e receber, que ocorrem pelo facto de aquele que dá estar em relação com aquele que recebe” (Lopes, 1998:18).

Contudo, a palavra “comunicação” teve um desvio para a “indústria da comunicação”, designando assim meios de comunicação e transmissão da informação. Em 1970, o dicionário *Grand Robert*, introduz uma rutura tornando visível e reconhecida a sua plurissignificação segundo as utilizações feitas pelos indivíduos. Atualmente, a palavra comunicação é utilizada em diferentes áreas de estudo, neste caso, no campo das ciências da comunicação, tornando assim o seu significado mais complexo e multifacetado (Lopes, 1998). Na língua portuguesa, segundo Machado (1891:36) a palavra comunicação designa: acto, efeito, meio, transmissão, relação, ponto de passagem, convivência, ligação telefónica, trato e conversação. De uma forma generalizada comunicar é etimologicamente o relacionar do ser humano, de forma consciente ou não, e a necessidade de se relacionar ou até mesmo o de conviver de forma social. Esta ideia remete-nos para a ideia de comunidade, onde se pode relacionar emoções, experiências e pensamentos. A comunicação entre o ser humano é impensável não existir e em pleno século XXI, tornou-se indispensável para a sobrevivência, formação e até coesão de comunidades, culturas e sociedades (Lopes, 1998).

A conceção do autor *John Thompson* (1998:77-107) relativamente à comunicação Humana, refere que “a evolução comunicacional pode ser categorizada em três grandes categorias contudo, a maior parte das interações sociais da história humana foram realizadas face a face”, isto é, os indivíduos relacionavam-se entre si por “proximidade e intercâmbio de formas simbólicas”, em ambientes físicos compartilhados. Este tipo de interação baseou-se nas tradições orais manifestadas num processo contínuo de constante renovação/reinvenção, através de “inúmeros atos criativos”. Apesar de “ser aberta em conteúdo”, era bastante “limitada a nível de alcance geográfico devido à deslocação física dos indivíduos em grande escala”. No século XV, esta situação começa a desvanecer com o desenvolvimento dos meios de comunicação que trazem “novas formas de ação, interação e relacionamentos sociais”. Assim, “a interação humana através do tempo e do espaço” é reorganizada oferecendo uma dissociação de ambiente físico e conseqüentemente um proporcionar de comunicação e interações à distância (não existe uma partilha do mesmo ambiente espaço temporal) entre indivíduos. Com

este ponto de vista, este autor desenvolve uma estrutura conceitual para a análise das formas de ação e interação criada pelos media, definindo três tipos de situação interativa: face a face, interação mediada e quase interação mediada.

A interação face a face acontece em um “contexto de copresença”, pois os participantes possuem o mesmo referencial de tempo e espaço. Esta possui um “caráter dialógico do fluxo de informação e comunicação” (ida - volta), em que uma das suas principais características é os participantes empregarem uma multiplicidade de “deixas simbólicas” (não verbais) para transmitir mensagens e interpretar as que recebem. A comparação, interpretação e compreensão dessas “deixas simbólicas” ajudam a reduzir a ambiguidade e clarificar a compreensão da mensagem. Se estas “deixas” apresentarem inconsistência, pode-se tornar em uma fonte de confusão, ou até mesmo de ameaça de continuidade da interação.

Na interação mediada não existe a necessidade de estar nos “mesmos contextos espaciais ou temporais”. Como tal, implica a necessidade de utilização de um “meio técnico”, como por exemplo, papel, fios elétricos, ondas eletromagnéticas, entre outros, para a possibilidade de transmissão de informação e conteúdo simbólico entre indivíduos. A principal característica desta interação é a de “prescindir da copresença”. Como não existe uma partilha dos “mesmos referenciais espaciais e temporais”, não se pode presumir o entendimento direto das “expressões denotativas”. Este tipo de interação implica num certo estreitamento na possibilidade de “deixas simbólicas” disponíveis aos participantes, fornecendo então “poucos dispositivos simbólicos para a redução da ambiguidade na comunicação”. Por este motivo, possui um caráter mais aberto que as interações face a face, já que os indivíduos necessitarão de recorrer a recursos próprios para interpretar as mensagens transmitidas.

Por fim, a quase interação mediada, é uma terminologia empregue para as “relações sociais estabelecidas pelos meios de comunicação de massa”, como por exemplo, o livro, a televisão, entre outros. Esta implica sempre uma extensa disponibilidade de “informação e conteúdo simbólico no espaço e no tempo”. Em comparação à interação face a face, pode-se dizer que em muitos casos, também envolve um estreitamento na disponibilidade de “deixas simbólicas”. Sobre as diferenças que detém relativamente às outras interações, estas consistem em dois pontos fulcrais: “as formas simbólicas são produzidas para um número indefinido de recetores potenciais e possui um caráter quase monológico”, isto é, o fluxo da comunicação é predominantemente de sentido único. Estas características colocam-na como um tipo de “quase-interação”, pois não possui o grau de “reciprocidade interpessoal das outras formas de interação”. É uma situação estruturada na qual alguns indivíduos se ocupam na “produção de formas simbólicas para outros que não estão fisicamente presentes”, enquanto estes se ocupam em receber “formas simbólicas produzidas por outros a quem não podem responder, mas com quem podem criar laços de amizade, afeto, lealdade”.

Apesar do autor dividir de forma explícita as interações, este reconhece que no quotidiano pode existir situações ao qual detém um caráter híbrido, ou seja, existe uma envolvimento que mistura diferentes formas de interação.

As mudanças denotadas nas interações dos indivíduos relativamente à sequencialidade dos novos meios de comunicação existentes “significam que a vida social no mundo moderno é cada vez mais feita por formas de interação que perderam o seu caráter imediato” (Thompson,1998:81-82).

Baseada na tríade de interação de Thompson, em 2011, a autora Conceição Lopes apresenta esta tríade com parte integrante do processo da comunicação Humana, apoiando-se na representação visual que se segue da tríade de Thompson:



ILUSTRAÇÃO 1 - REPRESENTAÇÃO DO PROCESSO DA COMUNICAÇÃO HUMANA DE THOMPSON ATRAVÉS DE LOPES (2011)

Para a autora, apesar de cada um dos três tipos de interação terem características muito singulares e distintas, são inseparáveis, coexistindo no mesmo mundo da experiência podendo estas ocorrerem em simultâneo, relacionando-se por isso com o processo de comunicação Humana. Ainda segundo a autora “A experiência humana e social da comunicação face a face não é substituída pela comunicação *online*”. No meio familiar ou empresarial, a comunicação não se limita “à comunicação mediatizada pelos meios de comunicação social”, pois os papéis desempenhados por cada indivíduo que compõe a instituição exigem competências próprias ao seu cumprimento e a comunicação face a face revela-se fundamental neste sentido. As novas tecnologias que surgem no início do século XXI, originaram novos meios de comunicação e meios para guardar informação “Têm contribuído para o desenvolvimento humano, tanto individual como social” (Lopes, 2011).

Por fim, apesar do autor *Thompson* considerar apenas três tipos de interação referiu que, com as Novas tecnologias da comunicação poder vir a formar e até mesmo criar outras formas, permitindo assim um maior grau de receptividade.

"A comunicação liga-nos à rede de seres humanos, começando na nossa família imediata e continuando pelos nossos amigos (com a ajuda dos media), pela sociedade e pelo mundo inteiro. A forma como nos desenvolvemos como indivíduos depende muito do grau de sucesso com que construímos essas redes. A comunicação não é apenas uma troca de informações "duras", mas também a partilha de pensamentos, sentimentos, opiniões e experiências" (*Gill & Adams*, 1998: 42)

1.2. Aproximação aos eixos de compreensão e análise dos media segundo Dennis McQuail

1.2.1. Conceito de médium

A palavra médium, derivado do latim *médium*, é um dos termos na área de Comunicação, sendo denominado como o meio que serve para comunicar uma mensagem, podendo esta ser realizada por canais ou ferramentas (derivadas dos veículos de comunicação), que servem para armazenar e transmitir qualquer tipo de informação. No entanto, a sua definição não é lata nem linear. Na história de qualquer media, a sua definição foi formada desde muito cedo, no entanto, conforme o tempo foi passando, as suas definições mudaram, apesar destas se fixarem em altura específicas, com características intrínsecas, estas também se tornaram mais complexas, ao ponto de se tornar impossível a sua universalidade corrente tanto de um dado meio, como de perspectivas e pontos de vistas dos autores. (*McQuail*, 2003:18).

Segundo *McLuhan* (1996:29-34), um filósofo canadense da teoria da comunicação, considerado por muito "o profeta dos media" profere que o meio ou media (plural de *médium*) de comunicação é uma mensagem, isto é, "Meio é a mensagem". Esta afirmação deve-se às consequências que este reproduz tanto na área pessoal como social do Ser humano. Assim, este torna-se "Extensões do próprio Homem", a forma que o ser humano utiliza para se expressar e orientar o seu corpo, sua alma, e suas sensações, servindo também para a compreensão de si mesmo e às ecologias naturais, sociais ou tecnológicas que o rodeia. Segundo ainda o pensamento do autor, "o conteúdo de um dado media será sempre outro media", como o efeito "bola de neve", formas não-verbais como a pintura e a música, são expressões de criatividade do Homem, que podem ser expostas de uma forma verbal como o discurso, não-verbal como a escrita ou as até mesmo as duas juntas, como por exemplo, via de gravação e impressão. Este irá sempre de uma forma direta ou não, moldar e controlar a forma de associação e ação humana. Com o ponto de vista deste autor é de denotar que a evolução dos media da comunicação está subjacente à evolução Humana.

Como já mencionado, o início deste tipo de comunicação começou desde muito cedo com a gravura, representações de pinturas rupestres antigas no Paleolítico e pela escrita com

hieróglifos utilizados pelos Egípcios e Maias. Posteriormente vieram os livros com a Grécia Antiga. Com o desenvolvimento das ferramentas audiovisuais, uma imagem fixa tornou-se num encadeamento de imagens, para se transformar em movimento. Com isto, existe a transmissão em simultâneo de imagens que se transforma em animações, os filmes mudos tornam-se numa relíquia da atualidade, em que o som vive em congruência com a imagem.

No entanto, segundo a autora Lopes (2012), o último avanço tecnológico veio revolucionar tudo que abrange comunicação. A década de 90 está intrinsecamente ligada à Era digital e Globalização, onde Internet, Redes sociais e o Digital são a representação metafórica de interconetividade, convergência e interatividade dos media. Estas características estão mais enraizadas na sociedade, na segunda década do século XXI; o consumo diário destes em todo o mundo realçou o seu poder e importância no mercado, tornando-se cada vez mais evidente o seu crescimento e autonomia, a sua diversificação nas várias atividades e a consolidação que denota um poder informal e significado económico.

Ainda segundo *McQuail* (2003:10,83), os media integram-se numa organização social, que apesar ser dependente da sociedade devido às limitações e definições que ela detém, estes estão separados devido às suas próprias regras, detendo assim uma certa margem para influenciar de forma independente.

1.2.2. Quatro eixos de análise: Públicos/Audiência, Instituição, Conteúdo e Tecnologia

Os estudos de *Dennis McQuail* relativo aos media no livro “Teoria da comunicação de massas”, do ano 2003 organizam-se em torno de quatro eixos de análise, os Públicos, a Instituição, o Conteúdo e a Tecnologia.

O eixo dos Públicos é de natureza abrangente dos media e difundem ao mesmo tempo e em larga escala, para públicos diversificados e dispersos. Dado o poder desta característica, os media agem sobre públicos específicos, tais como, as famílias, as classes sociais, os governos, entre outros e contribuindo para o desenvolvimento ou atrofamento humano. O eixo dos Conteúdos está ligado à informação e ao entretenimento. No entanto, existem um controlo social dos conteúdos por razões políticas, morais ou até mesmo culturais. (Lopes, 2015).

O termo “media de massas” é uma abreviatura frásica, sendo esta utilizada para descrever meios de comunicação que conseguem alcançar, em grande escala e de forma virtual praticamente todos os públicos, sejam estes pessoas, famílias, profissões, classes sociais, governos, sociedade, entre outros. Dada a sua natureza abrangente estes, conseguem contribuir para o desenvolvimento humano ou para o seu atrofamento, moldando consciências, ou seja, o poder que lhes é atribuído afetam e moldam os comportamentos das pessoas, dos grupos, das instituições, das sociedades e contribuem para fazer emergir uma opinião pública.

No entanto, à que denotar que apesar dos media serem globalizados existem dois tipos de sociedade, a “ocidental” e a “não ocidental”, em que a noção de experiência apesar de ser

abstrata e hipotética nos dois lados é ao mesmo tempo diferente. No estudo em questão, torna-se imprescindível realçar a perspectiva e os valores da sociedade ocidental. O desenvolvimento dos media em geral, começaram na Europa e na América (Norte-Americana), no qual se propagaram para maior parte do mundo de forma genérica e semelhante. (McQuail, 2003:18)

Segundo McQuail (2003:18,183), a ideia de comunicar através do tempo e do espaço começa na organização das primeiras sociedades, com mais realce na Idade Média, a partir de instituições religiosas, políticas e educacionais. O nível de liberdade, tanto de pensamento como de expressão nesta altura, era bastante restrito, a sociedade vivia à base de um regime fechado, com uma literacia de privilégios. A perda de controlo e autoridade na difusão de ideias decorreu nas publicidades, entre a Reforma e a Contra-Reforma no século XVI. A tecnologia nesta altura adquiriu irremissivelmente uma definição social e cultural muito própria, sendo inevitável não dizer que cada media de massa é único e essencial para a liberdade de pensamento, de expressão e de ação, estando estes dependentes do ambiente social e cultural ao qual está inserido.

A sociedade de uma forma genérica pode ser aberta ou fechada, isto é, a possibilidade de desenvolvimento da tecnologia das comunicações pode ser oprimida, repressiva e limitada nos regimes fechados e mancipada com uma expressão própria e exponencial numa sociedade aberta a novas possibilidades e desenvolvimento. A experiência que conseguimos ter com os media de massa advém da utilização destes na nossa vida social, em simultâneo com as tecnologias e conteúdos mediáticos. A importância da segmentação interna que as instituições mediáticas têm com as tecnologias foram-se desenvolvendo progressivamente à volta das atividades chave da publicação, divulgação geral de informação e cultura, em congruência com os requisitos legais determinados pela sociedade.

Antes de se perceber o que é comunicação de massas, torna-se relevante entender a composição etimológica e significação de “massa”. Em termos comunicacionais, a palavra massa depende da conceção de valor e termo da mesma. O termo é por si controverso, reunindo em si conceitos relevantes para a compreensão e processo conjugados à comunicação. Inicialmente o termo continha em si associações negativas, segundo Branson (1961) (McQuail, 2003:41) referia-se a pessoas que não advinham de uma boa educação, de raciocínio pouco desenvolvido tornando-se assim ignorantes e violentas. Contudo, na componente política socialista, é conotada de forma positiva, como uma união de força e companheirismo das classes trabalhadoras, a quando a sua organização era de forma coletiva e de entreajuda. Como Raymond Williams (1961: 289) (McQuail, 2003:41) comentou “não há massas, só maneiras de ver pessoas como massas”. Herbert Blumer (1939) (McQuail, 2003:41) foi o impulsionador da definição estar ligada à sociedade moderna e sua formação social, denotando conceitos como grupo, multidão e público. Por sua vez, Herbert Blumer (1939) (McQuail, 2003:41) realizou um esquema, ao qual a audiência era ilustrada como forma coletiva, graças às condições das sociedades modernas. McQuail (2003:40) refere-se ao termo de massas como um grande agregado, neste caso de indivíduos, que apesar de terem comportamentos semelhantes, são

desprovidos de identidade própria e de fácil manipulação, sem integridade ou qualquer tipo de determinação a nível pessoal.

Não só como termo, massa tornou-se num fenómeno ao qual se diferenciou das sociedades antigas.

A “comunicação de massas” é um dos tópicos das ciências sociais e considerado o campo mais vasto que estuda a comunicação humana. Segundo *Berger e Chaffee* (1987:17), (*McQuail*, 2003:9) que lhe deram o nome de “ciência da comunicação”, é uma ciência que “pretende compreender a produção, processamento e efeitos dos sistemas de símbolos e sinais pelo desenvolvimento de teorias testáveis, com generalizações adequadas que expliquem fenómenos associados à produção, processamento e efeitos”. Segundo *McQuail* (2003:14) diz que “A comunicação de massas foi, desde o princípio, mais uma ideia do que uma realidade”. O sociólogo *Max Weber* designou este processo como “tipo ideal”, um conceito que sublinha elementos-chave de uma realidade empírica sem que necessariamente exista um único exemplar completo.

O autor *Thompson* (1998:31) diz que o termo Massa é equivocado, pois nem sempre massa refere-se quantidade, e define o termo comunicação como “processo dialógico”, referindo-se às mensagens dos media como transmissão simbólica, isto é, “O que importa na comunicação de massa não está na quantidade de indivíduos que recebe os produtos, mas no fato de que estes produtos estão disponíveis em princípio para uma grande pluralidade de destinatários.”

Ainda relativamente a este tópico, este autor considera que a comunicação de massa é uma produção institucionalizada, com uma difusão generalizada de bens simbólicos, tendo assim cinco aspetos de “comunicação massiva”: na indústria dos media, em que o interesse está na exploração comercial de inovações técnicas, produção e difusão generalizada das formas simbólicas; nos bens simbólicos, em que a virtude da valorização económica, as formas simbólicas se tornam mercadorias; na dissociação estrutural entre produção das formas simbólicas e sua receção; na extensão da disponibilidade das formas simbólicas no tempo e no espaço e na circulação pública das formas simbólicas.

“O fenómeno da comunicação de massas persiste no enquadramento institucional dos media de massas (...) Estes refletem as expectativas do público como um todo e outras instituições sociais (como a política, o governo, a lei, a religião e a economia, bancos...), e são segmentadas de acordo com o tipo de tecnologia: jornais, filmes, televisão, cinema, internet, etc. e em cada tipo convergem diversas tecnologias, abrangência (entre outras).” (*McQuail*, 2003:15)

Este fenómeno é considerado praticamente universal e contínuo, na qual estas características advêm do seu carácter público e de uma popularidade globalizada. A experiência que temos com a comunicação de massas é de forma voluntária, variada e evidenciada pela cultura e maneira de viver de cada indivíduo na sociedade. No entanto, ao estudar a comunicação de massas e suas características é ineludível evitar questões de valor, política, conflito social e de vida cultural das sociedades contemporâneas. Seguindo a linha de pensamento de *Dennis McQuail* (2003:6), os media “estão inevitavelmente envolvidos nestas áreas de disputa como produtores e disseminadores de sentido acerca dos acontecimentos e

contextos da vida social, tanto privada como pública.” Apesar disto, “a teoria da comunicação de massas é ela própria condutora, procurando responder a cada mudança importante da tecnologia e da estrutura dos media”.

O processo de comunicação de massa também está ligado à característica de globalização dos media de massas. Ainda segundo *McQuail* (2003:42), as audiências neste caso, são vistas como agregados de espetadores que, de certa forma são desconhecidos e dispersos entre si. Como não têm resposta nem uma participação autêntica, devido ao facto dos media os escolherem e criar, a relação entre emissor e recetor é unidirecional e impessoal, com uma proeminente distância social e física que é obrigatoriamente influenciada. O emissor pode ser uma organização/ou seu comunicador profissional, ou a “outra voz da sociedade” que tem acesso aos canais mediáticos que são vendidos/oferecidos. O conteúdo que a mensagem tem simbolicamente da comunicação de massas é fabricado de forma padronizada e exposta de forma repetida e reutilizada vezes sem conta. Esta mensagem é indubitavelmente “um produto com um valor de troca no mercado mediático e um valor de uso para o seu destinatário, o consumidor dos media”.

Por fim, é importante deixar claro que o processo de comunicação de massas explorado anteriormente, não é de modo algum sinónimo de media de massas. A comunicação de massas tornou-se num instrumento capaz de levar a mensagem com informação política, pública ou de publicidade a um público – alvo bastante vasto. Os media de massas tornam possível a comunicação de massas, graças às tecnologias estruturadas, sendo estas empregues para fins individuais, privados ou institucionais, como tal, o eixo das instituições é aberta a todos os cidadãos e tratam de assuntos públicos para fins públicos e são responsáveis pelas suas atividades em relação à sociedade.

As instituições dos media situam-se na “esfera pública”, lidando assim com assuntos públicos para fins públicos. Apesar de exercerem grande influência e obterem uma diversidade e multiplicidade de efeitos, a instituição mediática é desprovida de poder, devido à participação na instituição mediática ser voluntária e sem obrigações sociais.

Atualmente vivemos num mundo, onde a informação disponível é em quantidades impressionantes, e continua a aumentar a um ritmo cada vez maior. Vivemos numa cultura saturada de informação. (*Potter*, 2013)

O estar em conexão constante com os amigos, os familiares, a sociedade e o mundo pela via dos media faz com que estejamos expostos a tudo o que deles advém. Apesar da exposição ser eminente esta pode ser de forma direta, em que a perceção das mensagens dos media é de forma consciente, ou indireta, em que ficamos a pensar numa mensagem captada já transmitida pelos media, mesmo não estando expostos a ela diretamente.

Nos tempos contemporâneos torna-se pertinente saber realizar uma boa seleção dos conteúdos a que somos expostos; a intenção deste mapeamento será uma minimização da componente negativa e maximização da positiva dos efeitos mediáticos. Relativamente aos efeitos mediáticos *Potter* (2013) divide-o em duas categorias: efeitos de manifestação, que para nós são de fácil observação e efeitos de processo que influenciam na nossa forma de pensar,

sentir e agir, independentemente se nos damos conta deles ou não. Ainda relativamente aos efeitos de processo, à que denotar que este é o mais complexo, como tal devemos pender sobre os mesmos, para se conseguir controlar o tipo de influência que eles têm sobre nós. Estes efeitos podem ocorrer devido à nossa inexperiência com os media, como tal, *Potter* (2013) destaca fatores responsáveis por esses efeitos, sendo estes: desenvolvimento de maturidade, que no caso deste estudo é relevante devido à importância que este tem sobre a infância, o desenvolvimento cognitivo, quanto maior é a capacidade da pessoa menos influencia terá na capacidade de processamento da informação recebida, como por exemplo, entendimento do contexto, controlo das emoções, dos comportamentos e da estruturação de conhecimento. Apesar de sermos todos influenciados de forma suscetível, à que colocar em relevo a vulnerabilidade que as crianças apresentam com a sua inexperiência e informação da vida e mundo real. O estilo de vida também é um fator importante, quanto mais ativo e maior a interação com os outros, menos vulnerável e indefeso se torna aos efeitos dos media. Os hábitos de exposição de uma pessoa com os media pode mapear a “fortaleza” que constrói à sua volta, quanto mais forte mais consciência terá sobre os efeitos, resultando consequentemente numa procura de atingir efeitos particulares através dos mesmos. Cada pessoa é um indivíduo singular tendo certos hábitos, ou seja, as mensagens dadas vêm concretamente de certos tipos de media. Por outro lado, existem outro tipo de fatores relacionados com os efeitos, podendo estes ocorrerem durante e após à sua exposição. Estes têm a capacidade de mudar comportamentos e até acontecimentos que são observáveis, tais como, o conteúdo da mensagem ao qual nos expomos, os contextos das representações, isto é, o significado das mensagens pode não ser moralmente correto, apesar de nos identificarmos com ele. No estudo em questão, poderemos exemplar com um anti-herói, este poderá levar-nos a acreditar que as atitudes que ele tem é em prol, por exemplo, da justiça. Quando se identificam com algo, mais atenção prestam, ainda mais quando estas se assemelham a elas próprias, por exemplo, idade, sexo, género, etnia, interesses entre outras características que desejam possuir. Quanto maior a ligação maior a probabilidade de existir um efeito. No entanto, a complexidade de conteúdo da mensagem, deterá a exigência cognitiva, onde a compreensão dos factos pode ser redundante. Outros fatores são quanto melhor for a educação e conhecimento, maiores as motivações para pesquisar informações novas. Os estados psicológicos, emocionais ou cognitivos são reações emocionais como respostas a alguns estímulos, visto os media alterarem frequentemente os nossos estados psicológicos.

Tendo a compreensão sobre os possíveis fatores capazes de desencadear efeitos mediáticos, temos conhecimento para a identificação dos efeitos provocados pelos media e explicar o processo por detrás desses efeitos.

Começando pelos efeitos fisiológicos, comparativamente ao cérebro humano, que demorou milhões de anos a desenvolver-se até ao ponto em que se encontra hoje, o desenvolvimento das tecnologias tem-se dado a uma velocidade extremamente maior, não dando ao nosso cérebro tempo suficiente para se poder adaptar fisiologicamente aos novos tipos de estímulos que os novos media oferecem (*Potter*, 2012). Segundo o autor, estes podem

ser divididos em dois tipos: automáticos e quasiautomáticos. Os automáticos não conseguimos pensar neles devido a este serem logo desencadeados, os quasiautomáticos são também logo desencadeados mas temos a percepção deles, contendo esta consciência conseguimos lidar com os mesmos.

Potter (2013) afirma também que existem quatro tipos concretos de processos fisiológicos a quando relacionados como os efeitos dos media. Estes processos são descritos pelo autor como: o processo perceptual, um processo automático que nos ajuda a orientar nos nossos ambientes selecionando diversos estímulos que atendam a essa ação; os mecanismos de sobrevivência automáticos, que correspondem ao estado automático de alerta em que o nosso corpo entra uma vez que se sintamos ameaçados, caracterizado por músculos tensos e batimentos cardíacos mais rápidos, por exemplo; os mecanismos sexuais, uma vez que o sexo tem interesse para o ser humano, com o intuito de se reproduzir ou simplesmente tirar daí prazer, as mensagens que os media transmitem com alta atratividade sexual, geram no Homem atenção assim como expectativa de prazer; e os processos neurológicos que se tratam da influência através de tamanhos, cores, sonoridade e conteúdos, exercida pelos media nos processos químicos e elétricos do nosso cérebro. O desencadeamento destes processos, referentes aos efeitos fisiológicos, pode-se dar através das duas formas seguintes, o reflexo de orientação que se desencadeia pelo monitoramento automático do corpo humano aos ambientes que o rodeiam; e a estimulação que é necessária para a atenção, a concentração, o processamento de informação e para momentos mais tensos de luta ou de atração sexual. A nossa programação inata também pode ser alterada através da exposição repetida aos media.

Na cultura que estamos inseridos não conseguimos viver sem os media, como tal, estamos sempre rodeados por eles e a ser constantemente estimulados pelos mesmos. Com isto, existem consequências derivadas a esta situação; a positiva ajuda no crescimento do cérebro, a negativa pode causar desordens, a nível de atenção e capacidade de aprendizagem por excesso de estímulo do cérebro.

Os efeitos dos media para além de poderem ser desencadeados ou alterados, também têm a particularidade de serem reforçados. Os media fortalecem as nossas exposições e com o tempo vamos criando novos hábitos. Alguns dos fatores que contribuem para isto são: a orientação reflexiva, o ser humano olha para as experiências sensoriais no sentido de desencadear daí sensações que lhe sejam agradáveis, quando estas mensagens vêm dos media, ao procurar nas mesmas mensagens que levem a receber essa sensação agradável, ficam condicionados a uma exposição repetitiva; passividade, a contínua exposição ao media, nomeadamente a televisão, leva a uma aprendizagem passiva, as pessoas começam a perder a capacidade de vigilância e deixam de se permanecer ativamente focadas numa determinada tarefa; a estimulação, as pessoas desenvolvem os seus hábitos de exposição aos media para experienciar certas reações fisiológicas ao longo do tempo, sendo estas reações agradáveis, as pessoas tornam-se dependentes dessas mensagens porque querem continuar a experienciar essas reações; por fim a narcotização, que corresponde à dependência da exposição a tipos de media que retratem a violência ou atividade sexual.

Os efeitos cognitivos explicam como a mente humana encontra, filtra, processa e armazena a informação das mensagens dos media. Esta informação pode ser educacional, de instrução ou de aprendizagem social, no entanto, o que é que esta informação trás para o ser humano de importante? *Potter* (2013) diz que a aquisição desta informação permite ao ser humano tomar conhecimento do mundo real e dos media. À que denotar mais uma vez, que os efeitos podem ser positivos ou negativos, isto irá depender da seleção do media correto para o ensino de algo de bom, trazendo sucesso na aquisição e aprendizagem da informação. Todavia é necessário ter em consideração outros fatores como a estrutura da mensagem deve ser curta e simples denotando menos complexidade e grau de compreensão. Outros fatores como, o apelo à emoção e o uso de elementos de excitação pode em si chamar mais atenção e consequente haver uma melhor aprendizagem.

Contudo, num conjunto de pessoas a informação pode ser interpretada de várias maneiras, em que a sua explicação está por exemplo, no nível de interesse que acha do assunto, o tópico ou até mesmo o gasto de energia para a compreensão e aprendizagem. As capacidades e os ambientes também estão relacionados, visto estes serem influenciadores no processo das mensagens, por exemplo, uma criança nunca terá o desenvolvimento, literacia e emoções igual a um adulto.

Na sequência deste autor, esta afirma que ao utilizarmos vários meios de comunicação é inevitável a alteração no processo cognitivo, por exemplo, podemos estar no computador, ao mesmo tempo a ouvir música e também a ver o conteúdo que está a ser transmitido numa televisão. A realização de várias tarefas ao mesmo tempo, altera de forma subtil a mente humana negativamente.

Segundo *Potter* (2013), citando *Fishbein & Ajzen*, os efeitos sobre as crenças são construções mentais sobre a probabilidade de que um objeto ou evento esteja associado com um determinado atributo, ou seja, quanto mais informação uma pessoa tiver sobre esse objeto mais confiança terá sobre a sua existência ou a probabilidade de algo acontecer. Aquilo que lhe é familiar e de interesse será essa a informação que irá procurar. O tipo de mensagens que os media apresentam pode conter crenças que as pessoas adquiriram ou que foram desencadeadas. A aquisição da mensagem é direta e pode ser uma expressão de alguém. O desencadear pode dar-se de diversas formas, como por exemplo, para discussão de um ponto de vista direcionado para o mundo real ou por disseminação de filmes e séries, onde a expectativa sobre o enredo e o enviesamento do mesmo da ação na história.

Com isto, os media têm o poder e capacidade de alterar crenças que tenhamos devido a esta ser a sua maior fonte de informação e influência (*Potter*, 2012). Esta alteração acontece quando existe um choque de opinião, entre nós e aquilo que os media transmitem sobre uma crença, alterando assim gradualmente a perceção existente nessas mesmas crenças.

Outro conjunto de efeitos são as atitudes, ao qual são denotadas como comparação de algo em relação a um *standard*, em vez de uma estimativa da realidade.

Estes julgamentos têm duas características embutidas: a de valência refere-se ao objeto em questão que satisfaz, excede ou perde para um *standard* imposto; o de intensidade é à

distância que o objeto está do *standard*. No entanto, é necessário perceber o que são *standards*. Estes são uma finalidade que está intrínseca para nós, desenvolvem connosco, sendo adquirida pela observação da vida real, pela socialização com o outro, sendo distinto em cada ser. Graças a ele, conseguimos realizar julgamentos sobre algo, onde a avaliação que obtemos corresponde às atitudes. Estas atitudes podem ser adquiridas por aquilo que os media transmitem aquando o remetente das mensagens ou por conteúdos ficcionais, sendo influenciadas por diferentes fatores como, a mensagem, a audiência ou até mesmo o ambiente.

As atitudes que os media da comunicação desencadeiam acerca do conteúdo nas suas mensagens fazem com que questionemos as atitudes que temos acerca do mundo real.

Potter (2013) afirma ainda que, segundo *Gunther & Schmitt*, como nós próprios nos expomos às mensagens dos media, essa experiência frequentemente desencadeia uma necessidade de construir uma atitude sobre os media em geral, assim como também acerca do conteúdo que nos é apresentado o qual envolve elementos, personagens ou ações. As pessoas que se encontram expostas a esses conteúdos fazem uso dos seus *standards* pré-definidos para avaliar as situações apresentadas. Por outro lado, os media podem também levar-nos a avaliar situações da vida real, quando estas são representadas nas suas mensagens.

O conjunto de efeitos que também existem são os afetos. Sendo estes conscientes ou não, podem ser divididos em dois tipos: estados emocionais que são desencadeados por pessoas, objetos ou eventos; e os estados de humor que generalizam os estados de sentimentos. As representações de emoções nos media, ao serem assistidas é inevitável não adquirir informação das mesmas, tendo um impacto na vida social das pessoas. Quanto mais informação maior a facilidade de leitura e controlo dessas emoções do dia a dia. No entanto, existem emoções despoletadas como por exemplo, o medo que se expõe propositadamente e de forma repetitiva, com o tempo vai perdendo o seu efeito. Existem alguns reforços que poderão ter uma consequência negativa. Se nos habituarmos à violência, iremos ao longo do tempo perdendo a sensibilidade para com o sofrimento das vítimas na vida real.

O último efeito que falta ser referido são os efeitos comportamentais. *Potter* (2013) refere que um efeito comportamental influenciado pelos media é aquele em que as pessoas podem ser observadas a realizar algo em resposta a uma mensagem dos media. Os media empregam comportamentos que são tão automáticos e habituais que não temos memória de os executar. Como tal, existem duas formas os adquirir: o processo cognitivo e o processo de prática comportamental. No primeiro, aprendemos uma sequência de comportamentos através da visualização e observação do outro que está à nossa volta. No outro, colocamos em prática o comportamento que se quer aprender.

Tal como nos outros efeitos, o desencadear pode ter resultado negativos ou positivos. O maior exemplo generalizado são “as modas”, isto é, temos os sítios mais frequentados que são caracterizados por: comportamentos de exposição, a criação de movimentos e comportamentos de imitação, para as quais as crianças demonstram serem um público especial. Portanto, devem ser considerados todos os conteúdos, pois poderão desenvolver

comportamentos que não são adequados para os mais novos. Ainda segundo *Potter* (2013), existem sete fatores que conseguem explicar 30% de alteração de comportamentos face às mensagens transmitidas pela televisão: as motivações ritualísticas, o uso da internet, a disponibilidade de audiência, o custo dos serviços de multicanais, a idade, as motivações instrumentais e o género. Este conjunto de fatores em relação com as vivências individuais, onde são exemplos a cultura, o género, a personalidade, entre outros, conseguem fazer com que a pessoa altere os seus comportamentos face àquilo que lhe é transmitido.

É de denotar que os media não atuam sozinhos. Os diversos fatores em conjunto com os mesmos, podem trazer-nos benefícios ou não, dependendo dos tipos de reconhecimento, de influência e necessidades a que estamos dispostos a trabalhar para um melhor entendimento e controlo nas nossas vidas. Estamos constantemente ligados e a cada ano que passa os media são mais agressivos na forma como captam a nossa atenção (*Potter*, 2013). O desafio reside em filtrarmos a nossa exposição e tudo o que nos chega, com o objetivo de fazermos as melhores escolhas em proveito próprio.

Segundo *Potter* (2013), o estado em que nos encontramos quando nos deparamos com a maior parte das mensagens, é chamado de “piloto automático”. Este processo é caracterizado pela automaticidade com que avaliamos a informação que nos chega de uma forma mais rápida e eficiente, de forma que não gastemos tanto esforço mental, uma vez que a automaticidade é um estado em que as nossas mentes operam sem nenhum esforço consciente. Contudo, a autonomia trás como bagagem vantagens e desvantagens. Apesar de nos ajudar em certas decisões, estas por acarretarem menos esforço, podem levar a uma tomada de decisão desatenta, subvalorizando a mensagem que expomos. Por exemplo, como já abordado anteriormente, na utilização de diversos meios de comunicação, poderá haver uma desvalorização das mensagens devido à divisão da nossa atenção para cada um deles, tornando o valor das mesmas mais insignificante. Quanto mais prestarmos atenção de forma consciente, esta irá trazer certos padrões, comportamentos, atitudes e emoções de exposição, os quais se tornam hábitos automáticos (*Potter*, 2013). Quando permitimos que os outros dominem a programação das nossas mentes, quando estas correm em piloto automático, acabamos por nos comportar de forma a alcançar os objetivos definidos pelos programadores, em vez de nos comportarmos em prol da nossa própria felicidade (*Potter*, 2013).

Com estas situações fará toda a diferença a literacia mediática que tenhamos. Com ela conseguiremos um controlo seja na exposição, seja numa diferenciação de qualidade de produtos que nos são oferecidos.

A literacia é um processo que vai crescendo e fortalecendo dentro de nós, ao qual *Potter* (2013) faz representar o desenvolvimento em diferentes estágios. A literacia não sendo estática, oscila na dependência dos fatores que os media nos transmitem a partir da mensagem, ou até mesmo dos nossos próprios motivos de exposição.

A primeira fase inicia-se com nascimento até ao primeiro ano de vida, onde as nossas competências vão crescendo. Estas, são fundamentais para o conhecimento do nosso meio envolvente: o outro, as expressões, as cores, as formas, como exemplos. Outra fase rege-se

nos dois anos seguintes, onde começamos a reconhecer o que é linguagem formando assim os nossos próprios discursos com significados triviais. A fase dos três até aos cinco anos trás a capacidade da compreensão narrativa, onde as “histórias da carochinha” são uma delícia para os ouvidos. Dos cinco aos nove anos desenvolvemos a capacidade do ceticismo, que nos irá ajudar a distinguir gostos na programação televisiva. Estas são consideradas as quatro fases que envolvem a infância.

As fases que se irão abordar em seguida, são também importantes para o nosso estudo, devido à influência que os mais velhos trazem para o público mais pequeno. Para além do ceticismo ser desenvolvido mais intensamente, permitir-nos-à gerar um maior interesse em determinados tópicos e a partir daí procurar mais informação sobre eles. Nesta fase, já existem funcionalidades às quais a necessidade de aumentar o leque de literacia é evidente. A fase seguinte corresponde à exploração experimental, que ao contrário da anterior as pessoas sentem necessidade de obter informação sobre algo que ainda não conhecem, desenvolvendo assim uma gama de interesses e tópicos mais abrangente. Na etapa seguinte, existe a apreciação crítica. O desenvolvimento de entender algo mais detalhadamente sobre várias áreas de conhecimento, trás a capacidade de distinção dos pontos fortes e fracos nas mensagens onde existe minuciosidade no encontro de melhores conteúdos mediáticos. Por último e também uma das mais importantes, é a fase da responsabilidade social. Esta é caracterizada por pessoas que já possuem uma posição moral relativamente aos conteúdos dos media, tendo noção que o indivíduo pode tomar ações para um impacto construtivo na sociedade (*Potter, 2013*).

Como foi antes referenciado, nem sempre nos apercebemos das mensagens a que estamos expostos. *Potter (2013)* distingue quatro formas distintas de exposição aos media da comunicação; o estado automático, de atenção, de transporte e por fim autorreflexivo. Estes termos variam segundo a qualidade de atenção, isto é, só ocorrem se existir algum tipo de atenção, que pode ser combinada por três formas possíveis: a física, a percetual e a psicológica. Aquando a exposição destas formas é que teremos um estado de atenção, relativamente a uma mensagem dos media. O estado automático, também designado por “piloto-automático” é onde a atenção prestada às mensagens que nos chegam é de forma inconsciente; o estado de atenção é o oposto à anterior em que este varia consoante as capacidades mentais do individuo em questão; no estado de transporte, para além de haver consciência também existe a envolvência com a mesma, chegando mesmo a perder controlo do próprio mundo social de qual faz parte; por fim o estado autorreflexivo é caracterizado pela consciência não só da atenção prestada, como da mensagem em si do mundo social que o rodeia. Este implica não só uma grande envolvência cognitiva com a mensagem em si, como a consciência de si próprio ao mesmo tempo que processa o conteúdo da mensagem exposta (*Potter, 2013*).

Face ao exposto é de denotar a importância dos modelos e paradigmas da comunicação, relacionados com as ideias sobre os media e a sociedade. Para além da comunicação de massas ser um dos tópicos das ciências sociais, os media, como já introduzido anteriormente, estão

inseridos em dois tipos de sociedade, a “ocidental” e a “não ocidental”. A explicação que se segue será sobre conceitos das ciências, que definem modelos da comunicação. Estes modelos são denominados como paradigmas dominante e alternativo.

O modelo de investigação da comunicação de massas descrito como “dominante”, segundo *Gitlin* (1978) e *Real* (1989) é conhecido por ter uma abordagem mais assertiva, e visto como o mais influente. O paradigma dominante está intrinsecamente ligado a uma sociedade democrática, liberalista, com pluralidade institucional de partidos e interesses, onde este coexistem de forma legítima, justa e integrada socialmente, isto é, uma versão da “sociedade ocidental”. Tal como *McQuail* diz “ Os media viram-se muitas vezes a si próprios como tendo um papel-chave no apoio e na expressão dos valores do “modo de vida ocidental”. (*McQuail*, 2003:48)

Este paradigma tem embutido componentes teóricas que derivam da sociologia, da psicologia social e de uma versão aplicada das ciências da informação. Segundo *Lasswell* (1948), um teórico da comunicação que analisou e estudou os efeitos dos media, expõe que a comunicação vive na base da integração, da continuidade e da normalidade da sociedade. Outro elemento teórico que foi desenvolvido pelos autores *Shannon e Weaver* (1949) sobre os media procederem da teoria da informação, é o modelo que analisa a transmissão de informação. Neste podemos visualizar a comunicação como um processo sequencial, que começa com uma fonte que seleciona a mensagem, em forma de sinal, transmitida num canal de comunicação, para um recetor, transformando-se assim numa mensagem para um destinatário. Este modelo foi realizado com a intenção de se perceber as diferenças entre mensagens emitidas e recebidas. De acordo com *Rogers* (1986: 867), este modelo “foi o mais importante ponto de viragem na história da ciência da comunicação”. (*McQuail*, 2003:48)

O paradigma alternativo envolve um conjunto de ideias distintas e dispersas, mas ao mesmo tempo inter-relacionadas. Baseando-se numa visão diferente, não tem de forma alguma como base o liberal-capitalista como sendo adequado ou desejável. Esta ideologia tem como inspiração base os emigrados da Escola de *Frankfurt* (*McQuail*, 2003:51).

A seu ver o processo de comunicação de massa é manipulativo e opressivo *Mills* (1956) descreveu os media, como “um instrumento poderoso de controlo em nome de uma sólida “elite de poder” e como um meio de induzir conformidade total ao Estado e à ordem econômica” (*McQuail*, 2003:160).

Os principais componentes deste paradigma são: “aplicar uma noção muito mais sofisticada de ideologia ao conteúdo dos media, o que permitiu aos investigadores “descodificar” as mensagens ideológicas do entretenimento e das notícias dos media de massas (que tendem a legitimar estruturas de poder estabelecidas e defraudar a oposição) ” e, “um desenvolvimento relacionado com essa descodificação negar a noção de sentidos fixos subjacentes aos conteúdos mediáticos levando a impactos previsíveis e mensuráveis” (*McQuail*, 2003:50-53).

Como tal, o tipo de mudanças que são seguidas com maior incidência advém de uma investigação qualitativa da cultura, do discurso e da etnografia na utilização dos media de massa. Com estas diferenças é inevitável negar a dificuldade que existe em ter uma “ciência da

comunicação” unificada, tanto o ponto de vista do paradigma alternativa como o dominante têm diferenças seja nas ideologias, valores, ideias.

No eixo da tecnologia, os media são indissociáveis das técnicas de produção e de difusão devido às suas características, rapidez, simultaneidade e regularidade e abrangência para os diversos públicos. O autor *McLuhan*, como já dito anteriormente, aborda o médium como uma extensão das capacidades humanas. A essência da técnica nada tem de técnico mas sim de Humano, isto é “a nova tecnologia não é uma extensão do corpo, mas do nosso sistema nervoso central, como meio de armazenar e acelerar a informação”. Através da tecnologia, a comunicação mediatizada ou quase-mediatizada é comunicação de “massas” (McLuhan, 1974:60).

Em 1960 surge a expressão “novos media”, uma denotação utilizada para abranger um conjunto variado de tecnologias da comunicação aplicadas. Estes novos media correspondem aos meios de comunicação de massa menos massivos e centralizados, sendo largamente difundidos e convergentes, em que o princípio destes é estarem disponíveis para a comunicação e terem tanta liberdade quanto os outros. (McQuail, 2003)

“Um meio não é só uma tecnologia aplicada para transmitir certos conteúdos simbólicos ou para ligar os participantes em qualquer troca. Também envolve relações sociais que interagem com características da nova tecnologia”. (McQuail, 2003:120)

McQuail (2003:29,120-121) ainda afirma que as duas maiores inovações na “revolução das comunicações” baseiam-se na comunicação por satélite e no aproveitamento dos computadores. Deste tópico, também refere que o aspeto fundamental da tecnologia da informação e da comunicação é a digitalização, onde as novas formas de comunicação se tornaram interativas. Assim sendo, os novos media digitais adicionaram uma nova dimensão mediática distinta: a interatividade.

Um novo meio que emergiu sendo relativamente recente, é a Internet e a rede mundial *World Wide Web* (WWW). A internet para o autor *McQuail* (2003:29-30) deve ser considerada “um meio por direito próprio, (...), tendo uma tecnologia distinta, uma forma de uso, uma gama de conteúdos e serviços e uma imagem própria”.

As redes televisivas por satélite e por cabo facilitaram a nível de gravação e reprodução. Apesar das diversas mudanças a nível de produção, transmissão e receção com os novos media, a televisão continua a ser um meio de entretenimento e de família, ou seja, tem simultaneamente um carácter doméstico, coletivo e público. Apesar da tendência tecnológica pender para o individualismo e especificação dos conteúdos, as condições tradicionais da vida em família, os fatores sociais e culturais continuam a prevalecer na tecnologia.

O meio de comunicação clássico televisão é considerado por muitos o que mais produz para o público descrito anteriormente. A sua visibilidade e impacto é notória, onde a intimidade que este consegue com o espetador, advém das transformações, nomeadamente a nível tecnológico. Devido à possibilidade que a televisão tem em conseguir oferecer uma imagem e som, de forma direta, difundindo-a em grande escala, faz com que seja o único meio que dê a sensação imediata de partilha de informação globalizada. (McQuail, 2003).

2. Televisão, banda desenhada e crianças

2.1. Abordagens ao meio de comunicação televisão

A comunicação só faz sentido com existência dos media de comunicação, como já referido. Estes media de comunicação de massas, emitem uma mensagem com a intensão de alcance global, atuando assim em grande escala e são por exemplo, os livros, a rádio, a televisão, a internet envolvendo, uma grande parte da sociedade.

A televisão continua a ser um médium privilegiado da comunicação social e a sua influência é constantemente imediata e de longa duração. (Lopes, 2013, 2014)

Numa abordagem à história da televisão, esta não é o médium de “comunicação de massas” que conhecemos hoje; começou por ser um artigo de luxo, no qual se tornava quase uma utopia perceber a imagem que tentava transmitir. No ponto de vista de equipamento e tecnologia deste media, o televisor teve como ponto de partida a descoberta do selénio por *Berzelius*, em 1817, que deu a capacidade de transformar a energia luminosa em energia elétrica. Esta novidade em junção a uma série de invenções tais como: as ondas eletromagnéticas, por *Maxwell* em 1864, os raios catódicos por *Hittfort* em 1869, a invenção da célula fotoelétrica em 1875 por *Kerr*, a projeção de imagens *Nipkow*, em 1884, a construção de uma antena emissora e um recetor em 1894 por *Marconi*, deu origem à primeira emissão de imagens e som, em simultâneo pela, *BBC* em 1930. Com a evolução das transmissões televisivas, uma das características mais notórias que a televisão trouxe para a sociedade foi conseguir transmitir não só som e imagem (produto audiovisual), mas também ser realizada à distância e em tempo real, para um vasto e diverso público. Este fenómeno para *Dayan e Katz* (1992) é caracterizado como “acontecimento mediático”. No entanto, há que ter noção que maior parte do conteúdo televisivo não é sempre ao vivo e a cores mas sim, a criação desse fenómeno, de forma ilusória. (Sousa, 2003)

Outra das características inovadoras da televisão é o seu sistema de cores. Até 1954, as imagens eram unicamente a preto e branco, mas graças ao progresso da engenharia espacial e das telecomunicações que lançaram satélites em órbita do planeta Terra foi modificada nos EUA para um espectro de cores (Sousa, 2003).

O autor *McLuhan* na obra “Compreender os media da comunicação” publicada em 1964, considera a televisão como um “meio frio” devido ao esforço constante do espetador a nível de interpretação: “Com a televisão, o espetador é o ecrã (...); a imagem da televisão é agora uma textura mosaica de pontos de luz e de sombra que o espetador inconscientemente reconfigura” (*McLuhan*, 1964: 352). Outra característica que é impossível não falar é a da sensação de envolvimento pessoal e íntimo, que esta consegue captar e cultivar entre o espectador e o que está a ser transmitido no ecrã. Estas características juntas segundo *McQuail* (2003) dão a este media o poder de massa a nível de alcance, tempo consumido e a fama que alcançou numa audiência globalizada. Apesar de ser considerado um meio mais orientando para o entretenimento, devido ao tipo de informação que este transmite, por exemplo nas notícias a informação entre políticos e cidadãos, debates ou ate mesmo eleições, o papel político apesar

de subentendido é evidente. A televisão ainda consegue atualmente manter a sua integridade, credibilidade e confiança para o espetador. Apesar de ser muitas vezes controlada, por grandes grupos económicos e políticos, a sua singularidade advém da publicidade, uma parcela considerável desse mesmo monopólio, confirmando assim ser um meio de massa de entretenimento (McQuail, 2003).

A autonomia que este *media* desenvolveu a nível de conteúdos, em comparação aos outros meio clássicos, a rádio e a impressão, faz com que estes sejam pensados e produzidos de um forma muito própria e inconfundível, ou seja apresentada com uma “linguagem televisiva” tornando-o particularmente único e diferenciado. O reconhecimento do tipo de conteúdos e a categorização da narrativa é perceptível, isto é, sabemos quando estamos a ver uma série policial, um romance ou uma comédia, como tal, a audiência “reconhece certos tipos e padrões e aprecia a repetição destes padrões narrativos, mitos e tipos de personagens que constantemente ocorrem” (Dorr, 1986: 34).

A propósito de conteúdo e categorização de séries, a narrativa da mesma consegue dar uma ideia de continuidade com a colocação, por exemplo de episódios e temporadas, onde “as convenções são tais, que assumimos que a questão será respondida na unidade seguinte” (Ponte, 1994:24-25). É de denotar que os conteúdos transmitidos são muitas vezes partilhados por outros meios de comunicação, como por exemplo, a banda desenhada, mesmo sendo transpostos de uma forma muito exclusiva e distinta.

A nível de técnicas de produção televisiva compreendem um conteúdo audiovisual específico na representação de conteúdos. Como tal, autores como, *Huston, Wright, Wartella, Rice, Watkins, Campbell e Potts* (1981), que são citados por Maria Ponte (1994:49) tiveram a necessidade de elaborar uma taxionomia de atributos formais em televisão. Esta taxionomia é constituída por: Ação (quantidade de movimento físico, indo do rápido ao moderado), Ritmo (decomposto em variabilidade (número de cenas diferentes) e nível de integração temporal (intervalo de tempo) entre cenas integráveis), Aspectos visuais (mudanças de câmara, efeitos visuais, violações da realidade física...), Aspectos auditivos (música, efeitos sonoros, falas, diálogos, canções...). Esta taxionomia é bastante importante, devido ao facto de ter sido aplicada num estudo sobre animação vs imagem real, para a conceção/perceção das diferenças e aspetos formais de programas de humor, sérios, entretenimento infantil, educacional e familiar.

Relativamente o termo género, de uma forma geral o autor *Feuer* (1994) diz que por exemplo, a literatura, os filmes e até mesmo os programas televisivos podem ser categorizados mas que estes estão ligados a uma classificação histórica, apropriada apenas a um dado momento específico da mesma. A sua característica muda ao longo do tempo, emergindo novos géneros e ficando outros suspensos. (Pereira, 1998:46).

François Jost (1997) propõe três modos de enunciação para o género para a interpretação das emissões televisivas: informativo, lúdico/entretenimento e a ficção. Neste caso a ficção será o mais relevante, visto retratar séries e procura construir um mundo quaisquer que sejam as semelhanças com o nosso, como uma construção autónoma. A veracidade de uma ação ou de uma sequência não se julga por comparação com a nossa realidade, mas em função da

coerência do universo criado com os postulados e as propriedades que o fundam (Pereira, 2007:53).

O meio de comunicação clássico televisão também é considerado por muitos o que mais produz para as crianças. *Aimee Dorr* (1986:12-16) foi dos primeiros autores a realizar uma investigação, ao qual esta teria como variáveis principais as crianças e televisão. Com esta investigação afirma que existem pontos a considerar tais como: Com menos de doze anos as crianças têm dificuldade em compreender determinados conteúdos, por falta de referências e de experiência de vida, estando em crescimento as capacidades de distinguir o essencial do secundário, a memorização, o encadeamento de diferentes elementos, a classificação de uma unidade em diferentes categorias, a reversibilidade do pensamento. “A audiência infantil possui um mundo incompleto de conhecimentos, que lhe afeta a compreensão de conteúdos, e um grande desejo por aprender, estando por isso particularmente aberta à influência do meio, de que a televisão faz parte. Este menor conhecimento do mundo, maior curiosidade e interesse e processos de aprendizagem próprios distinguem a audiência infantil de outras audiências”.

Por fim, este autor ainda é citado pela autora Maria Ponte (1994:45) na sua dissertação para destacar e evidenciar uma maior acessibilidade e onnipresença da televisão nos lares.

Sónia Livingstone (2002), citado por Sara Pereira (2007:172-173) refere que na segunda metade do século XX, com o crescente significado dos media de massa no espaço doméstico, observam-se duas tendências distintas, a primeira é caracterizada pela mudança de significado da “porta principal”, isto é, fronteira entre a casa e o espaço exterior, a segunda, seguindo o foco espacial, é a “porta do quarto” que adquire uma importância crescente, ou seja, a fronteira entre a sala de estar e o quarto. A noção de consumo televisivo e “ver televisão em família” é individualizado e privado. A “cultura do quarto”, onde existe a televisão, o computador, a consola, o acesso à internet por *wi-fi* (portabilidade e divulgação da internet), torna-os os *zappeurs* mais incorrigíveis, mais exigentes e mais difíceis de satisfazer.

Autores como *Buckingham* (1993) e Pinto (2000) também são citados por Sara Pereira (2007: 12) e chamam a atenção para o facto de o consumo televisivo ser influenciado por um conjunto de fatores tais como: idade, sexo, o nível sociocultural da família, as características do meio de habitação, ritmos e estilos de vida, sem se conseguir no entanto determinar o papel exato de cada um. *Buckingham* (2000) ainda relativamente ao tópico televisão para crianças diz que este não é produzida “por” elas mas “para” elas. Ainda segundo a autora Pereira (2009: 20) a televisão “produz ideias e representações sobre a infância, as crianças e os seus mundos sociais e culturais; por outro lado, o pequeno ecrã é um agente que participa no processo de socialização das crianças e influencia a forma como elas percebem o mundo em que vivem e a visão que têm de si próprias e dos outros. Apesar das diversas mudanças no ambiente mediático, a televisão continua e previsivelmente continuará a assumir uma presença significativa no quotidiano das gerações mais jovens, podendo constituir uma fonte privilegiada de informação e de aprendizagem”.

Por fim, os principais países fornecedores da produção de origem estrangeira são: EUA, UK, França, Japão, Canadá, Alemanha, Brasil, no entanto, no mercado televisivo internacional o

mais “forte” é o Norte-americano, que detém as quatro maiores empresas mundiais de entretenimento, a *Time Warner*, a *Walt Disney, Co.* e a *News Corporation*. (Pereira, 1998:66).

2.2. Séries de animação: Abordagens à Animação Televisiva

Neste tópico, as séries que serão abordadas são as de animação ligadas ao meio Televisivo. À que denotar, antes de mais, que a animação é realizada por uma sequência de imagens em movimento, ao qual a sua origem é muito antiga os autores *Park Lord & Brian Sisley* (1999) consideram esta uma imagem simbólica, não só explicando apenas a origem do Homem, mas também como fonte de origem de criatividade do mesmo. Pode-se também dizer que este tipo de animação ligada à televisão de um modo geral, promove e desenvolve manifestações de Ludicidade nas crianças (Lopes, 2008).

O conceito de Ludicidade referido é criado a partir de outro, conotado por conceito de consequencialidade da comunicação de *Sigman e Cronen*, pela autora Conceição Lopes (1998), no âmbito da sua tese de Doutoramento, em Ciências e tecnologias da comunicação. Esta autora afirma que “a palavra Ludicidade alude à condição do humano e, também, à diversidade das suas manifestações nomeadamente, ao brincar, brinquedo, jogar, jogo, recrear, lazer, festa, decorrendo de cada uma destas manifestações, distintos efeitos no comportamento, na atitude, nas crenças”.

À que denotar que a autora ainda refere que a Ludicidade possui três dimensões de análise, as quais necessitam de ser analisadas como um todo para a sua compreensão, caso contrário distanciam-se do conceito inicial que se pretende analisar. As três dimensões são: a dimensão do ser Humano, que indica que a Ludicidade é uma condição do ser Humano; a dimensão das manifestações, as formas como a Ludicidade se manifesta em consequência da sua existência; e a dimensão dos seus efeitos, que corresponde ao conjunto dos diferentes comportamentos da ludicidade que surgem das diferentes e diversas manifestações.

As manifestações brincar e jogar têm significados distintos. O brincar circunscreve-se como uma manifestação cujas regras da interação são construídas durante o processo da brincadeira, enquanto que o jogar remete para uma distinta manifestação em que as regras da interação estão pré-

definidas, onde os protagonistas interagem consoante a aceitação prévia dessas mesmas regras incorporadas no jogo onde há vencedores e perdedores. A noção de brinquedo pode estar ligada tanto ao objeto como à ação de brincar, pela qual se constrói esse artefacto tal como a autora Conceição Lopes diz “o brinquedo é um objeto feito para o divertimento de crianças e ainda a própria brincadeira”. Relativamente ao conceito de recrear, segundo a mesma autora, atribui-se às noções de “alegrar, causar prazer, satisfazer, aliviar o trabalho a meio de alguma distração ou divertimento, folgar, distrair-se e brincar”, para além disto o termo recreio está ligado a este conceito, na medida em que reforça os seus significados. Por último, a noção de lazer definida por Lopes como “ócio, criativo, alude ao tempo disponível para se poder fazer qualquer coisa, descanso, repouso em proveito próprio” está também relacionado tal como o conceito de recrear, brincar e jogar à experiência de prazer. (Lopes, 1998; 2004;2008). A Ludicidade é a forma privilegiada da comunicação das crianças e a televisão potencia-a. Independentemente da idade, do género, da linguagem, da cultura ou da sociedade, é uma das razões pelo qual se comunica e aprende com o intuito de se divertir. É através desta forma de interação social distinta, a Ludicidade, que as crianças acedem ao mundo que lhes escapa e que dele se apropriam transformando-o e reinventando-o, fazendo-o seu. O sucesso das séries de animação televisiva, junto dos públicos infantojuvenil decorre do facto dos seus autores, realizadores e produtores investirem no seu trabalho, a dimensão de Ludicidade (Lopes, 2004; 2008). A Ludicidade é um importante destino de motivação auto intrínseca de aprendizagem do mundo e da existência concreta da criança nos seus mundos de experiência e de vida. Através da Ludicidade televisiva a criança pode ir descobrindo o mundo, reafirmando o que sabe e descobrindo o que não sabe mas quer saber, aprendendo a expressar sentimentos, a melhorar o convívio com os outros, a respeitar regras, o que contribui não só para a estimulação da sua comunicação, Ludicidade, criatividade fundamentais na construção da sua identidade. (Silva, 2014: 39, 40, 41).

Como já dito anteriormente, o desejo de animar é tão antigo como a própria arte. Portanto, a tentativa inicial é o de capturar dinâmica e ação por meio de imagens estáticas e pelo que se sabe, a primeira tentativa foi uma projeção em

1640. *Athanasius Kircher*, a partir do aparelho *Magic Lantern* tenta projetar desenhos sobre uma parede. O método de projeção consistia em desenhar cada figura em vários pedaços de vidro e posteriormente colocados no aparelho em que as mudanças de projeção eram manejadas por cordas (Williams, 2009), (Silva, 2014:41).

Um dos “Poderes Mágicos” da animação está na ilusão de ótica proclamada como *persistência da visão*. Descoberta em 1824 por Peter Mark Roget, esta tem como base a retenção de uma imagem que o olho humano vê numa fração de segundos. Nesse curto espaço de tempo, se a imagem for substituída por outra ligeiramente diferente é criada uma ilusão de movimento. Por exemplo, pode ser uma série de imagens paradas, 24 por cada segundo, que sucedem tão rapidamente que os nossos olhos são enganados com a “imagem em movimento” (Lord & Sibley, 1999), (Silva, 2014: 42).

O princípio da persistência da visão originou uma série de aparelhos óticos descrito nas obras *The Animators Survival Kit* de Williams (2009) e *Cracking Animation: The Aardman Book of 3d Animation* de Lord & Sibley, (1999), que demonstram bem a evolução da animação até 1895.

Em 1825, Dr. *John Ayrton Paris* cria o *Thaumatrope*, que consistia num disco de cartão com dois pedaços de corda presos em extremidades opostas. (Lord & Sibley, 1999) Em 1832, o físico belga *Joseph Plateau* inventa o *Phenakistiscope*, que consiste na montagem de dois discos sobre um eixo; o disco dianteiro tem ranhuras em torno da borda e o disco traseiro tem uma sequência de desenhos. Em 1827, *William George Horner* desenvolve o *Zoetrope*, no entanto, em 1877 *Emile Reynauld* aperfeiçoa-o e consegue consequentemente inventar o *Praxinoscope*, que permite visualizar imagens em movimento à medida que os olhos passavam pelo cilindro rotativo. Quinze anos depois, na mão do mesmo francês é criada uma nova versão chamada *Théâtre Praxinoscope*, que projetava em simultâneo imagens em movimento e fundos contra um mesmo ecrã. Além disso, *Reynauld* foi o primeiro a criar sequências de ação que abriram caminho para avanços na indústria cinematográfica.

A título de curiosidade, em 1868 é inventado o *Flipper Book*, um bloco de desenhos sequenciados com formato de um livro. Ao segurarmos o livro com

uma das mãos pela lombada e outra a folhear as páginas consegue-se criar a ilusão dos desenhos em movimento. (Lord & Sibley, 1999)

O *Boom* acontece em 1895 com os irmãos *Lumière*, ao realizarem a primeira demonstração cinematográfica, que oferecia ao espectador imagens em movimento de pessoas reais. O primeiro antepassado do desenho animado 2D está nas mãos do *cartoonist James Stuart Backton*, quando retrata *Edison* com desenhos. Em 1906, Edison fotografa esses mesmos desenhos e cria a combinação entre desenho e fotografia, intitulados por *Phases of Funny Faces* (1906). Um ano mais tarde, com o mesmo processo, *Emile Cohl* apresenta o seu primeiro filme animado *Fantasmagorie* (1907). Em 1911, o *cartoonist Windsor McCay* transfere a tira de banda desenhada, *Little Nemo in Slumberland* (1911) de um jornal, para uma sequência de imagens animadas tornando-se assim, o primeiro homem a tentar desenvolver a animação como uma forma de arte (Silva, 2014: 43-44).

Em 1915 descobre-se a técnica de criar animação com imagens de vídeo reais como referência, designada por *rotoscoping*. Esta permitiu elaborar personagens com características mais humanas e movimentos mais fluidos e naturais. Com esta descoberta conseguiu-se criar personagens animadas como *Betty Boop* (1932), *Popeye* (1933) e o primeiro super-herói *Superman* (1952). O primeiro desenho animado com um carácter mais dramático aparece com *McCay* em *The thinking of the Lusitania* (1918). Este filme também realça o realismo e o drama da guerra, sendo a animação mais longa até à altura. A personagem icónica *Felix the cat* (1920) ficou célebre em plena década 20, devido a ser o primeiro desenho animado visualmente original, onde sua personalidade cativava audiências em todo o mundo. Em 1928, a *Walt Disney* cria a personagem icónica que se denomina até aos dias de hoje, *Mickey Mouse*. A *Walt Disney* para além de ter sido pioneira na introdução do som também foi na colocação de cor nas suas animações. Em 1929, segue o *The skeleton dance*, que teve direito a uma produção de banda desenhada em 1932. Por sua vez, *Flowers and Trees* (1932) foi o primeiro desenho animado completamente colorido. Em 1933 houve um grande impacto com os *Three Little Pigs*, em que o espectador identificava-se com a personalidade de algum dos protagonistas. Começando em 1937, a *Walt Disney* lança uma série de filmes icónicos como

por exemplo *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), *Pinocchio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942), que origina a “Idade do Ouro” da animação (Silva, 2014:45).

Depois das sessões duplas de cinema terminarem, as curtas-metragens de desenhos animados com as brincadeiras de *Mikey Mouse* (1928) e *Bugs Bunny* (1957) tornam-se num formato de media, ao qual o mundo televisivo o torna viável e respeitável (Murray, 2010). Coos estúdios de animação criam um bloco de desenhos animados para preencher os espaços vazios entre programas televisivos (Murray, 2010). Para além da *Walt Disney*, outros estúdios se destacaram, a *Max Fleicher* com *Gulliver's Travels* (1939), ou as curtas-metragens do *Popeye* (1933); a *Warner Bros* com *Looney Tunes* e *Merrir Melodies* com os personagens *Bugs Bunny* (1957), *Daffy Duck* (1953) e *Porky Pig* (1938); a *MGM* com *Tom and Jerry* (1940) e a *Walter Lantz* com *Woody Woodpecker* (1941), (Silva, 2014:45-46).

No final dos anos 40, o mercado para crianças atraia patrocinadores, no qual fizeram um bom trabalho ao atrair os jovens para o ecrã. Além disso, este media tinha a vantagem de ligar produtos a personagens animados. A título de curiosidade, o primeiro desenho animado a ganhar um *Emmy Award* foi o programa *The Huckleberry Hound Show* (1958), na mão da produtora *Hanna-Barbera*. Esta fornecedora foi das primeiras a dedicar-se de forma mais séria aos conteúdos televisivos relacionados com a animação. A nível de horário nobre televisivo, em 1960 estreia o desenho animado *The Flintstones*. O controlo que as entidades, nesta altura, exigiam no conteúdo educacional e informativo sobre o serviço público, fez com que nos finais dos anos 60 e 70, a indústria de animação debater-se no balanceamento entre a criação de programas que seriam vistos por crianças e os que poderiam ser aprovados pelos reguladores (Murray, 2010). Tendo em conta esta situação, os anos 80 são marcados pela criação de animação independente à origem de novos mercados, tal como o surgimento dos primeiros festivais da animação e televisão por cabo e canais como por exemplo: a *Fox Broadcasting Company* tornando-se o primeiro canal com a série de animação para adultos *the Simpsons* (1989) em um horário nobre. Como os canais começaram a produzir as próprias séries, estes também começaram a ser fornecedores de conteúdo surgindo assim novas séries, a

Nickelodeon produziu os *Rugrats* (1991), *Doug* (1991) e a série *SpongeBob Squarepants* (1999), que até hoje tem um dos personagens mais reconhecíveis, o *SpongeBob*. O *Cartoon Network* também tem séries conhecidas pelo seu humor e qualidade, como as *PowerpuffGirls* (1998), *Dexter's Laboratory* (1996) e *Cow and Chicken* (1995), (Silva, 2014:46-47).

A conexão da televisão e internet nos ecrãs também permitiu o desenvolvimento de novas técnicas da animação em 3D, como por exemplo a CGI (*Computer Generated Image*). No entanto, também existe outra técnica da animação principal, a 2D. Estas podem ser criadas por métodos tradicionais ou digitais, como por exemplo, *stop-motion*, vetorial, entre outros. Relativamente às diferenças entre as duas, é que em 2D existe um processo controlado e mensurável, isto é, tem-se a primeira e última posição do objeto desenhado e, entre estas duas *frames* consegue-se desenhá-las todas as posições que são necessárias para a animação. Em 3D o processo torna-se contínuo, isto é, não existem posições iniciais nem finais, mas sim uma posição ao qual se dará continuidade a uma ideia para consequentemente chegar-se a um objetivo final. (Lord. & Sibley, 1999), (Silva, 2014:48-49).

Relativamente aos temas das animações que são direcionadas mais especificamente para crianças, segundo *Barry Purves* (2010) um tema de cariz mais sério deve ser representado por situações metafóricas. A natureza figurativa da animação em geral, permite-nos ver coisas desprovidas de estereótipos, funcionando melhor quando a ação e seus personagens não são representados de uma forma real e literal. Como o público não realizará tanto esforço na interpretação daquilo que está a ver, este envolver-se-á mais com a história e irá tirar mais proveito da narrativa. Exemplos destas animações são os filmes: *Wall-E* (2008) e *Finding Nemo* (2003). A metáfora visual, por vezes, consegue ser mais forte do que uma representação nua e crua. Ainda a título de exemplo, o personagem *Jiminy Cricket*, o grilo falante, no filme *Pinocchio* (1940) é um animal fantasioso que personifica a “consciência” e as ideias ou pensamento que não são ditos na primeira pessoa. O desenrolar de uma narrativa *Purves* (2010) afirma que o enredo de uma história deve começar com uma situação agradável mas que o desenrolar da história, esta vai-se complicando por ameaças, missões ou segredos, que serão resolvidos por

confronto ou jornada. Quanto mais obstáculos encontrados, mais enriquecida será a conclusão. A prolongação de interesse do enredo terá de ser de forma constante e a partir por exemplo, do ritmo, peripécias, suspense, mistérios por desvendar ou até alguma revelação importante de um personagem (Silva, 2014:52).

A propósito, alguns dos resultados obtidos no projeto “as crianças explicam e não complicam” da autoria de Conceição Lopes e por ela dirigido, ao longo de 10 anos, no colégio “A Torre – Cooperativa de Educação e Ensino de Lisboa, envolvendo grupos de crianças dos 3 aos 9 anos de idade, e sua equipa de investigação Patrícia Oliveira (2010), Miriam Reis (2011), Sandra Godinho (2009), Ana Monteiro (2014), Andreia Silva (2014) que “a formação da criança cidadã, sujeito reflexivo, feliz, cooperante, solidário, crítico, argumentativo, lúdico, criativo orienta-se por um quadro concetual de intervenção-investigação designado de design de ludicidade coparticipativo com crianças, potenciador da escuta ativa, da observação atenta e da interação verbal com a criança, na conversação, na negociação no diálogo e no debate das ideias com elas sobre o que veem, o que pensam do que veem e o que sugerem do que experienciam da televisão e dos livros (...) destacando a importância dos conteúdos das narrativas dos livros e das séries televisivas a que as crianças estão expostas pelo uso que fazem destes media que fazem parte do seu quotidiano” (Lopes et al: 2015).

“(...) os humanos são contadores de histórias natos, que adaptam constantemente a existência quotidiana para narrativas que compartilham, com os outros” (Wells, 2007).

Na atualidade, à que dar relevo na migração das narrativas entre os media, que potenciam a convergência multimeios. Esta convergência segundo Potter (2013) é definida pela complementaridade entre meios diferentes, que possibilita a bidirecionalidade e uma interação maior entre criadores e produtores de conteúdos e seus consumidores.

Henry Jenkins (2006) no seu livro “Cultura da convergência” propõe o termo *transmedia storytelling*. No seu *official Weblog*, (<http://henryjenkins.org/>) o mesmo autor diz que este processo, engloba um conjunto de conteúdos de uma ficção que migram através de diferentes meios, suportes e plataformas, como

por exemplo, os livros, o cinema e a televisão. Além disso, o termo “transmedia” não tem o significado lato que este dá, muito menos considerado um fenômeno de contar histórias, sem este estar unido à palavra narrativa. O objetivo principal não é apenas o de atingir um público mais amplo, mas também oferecer ao consumidor/espetador, a possibilidade de uma experiência completa de uma obra e sua narrativa, a partir do deslocamento e expansão da mesma, de um media para o outro. Esta situação acarreta a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada, onde cada media tem uma contribuição única, na forma com desenrola a sua história. Ainda relativamente a este assunto, o autor também acha que tanto o objetivo como a sua finalidade estão intrinsecamente ligados à via comercial e publicitária. Quanto mais um mercado se tornar mercenário, maior é a oferta de produtos complementares ao universo ficcional original. Relativamente aos personagens que vão sendo representados nas inúmeras plataformas, com inúmeras formas de apresentação e adaptação, faz com que seja possível afirmar que o termo “*transmedia storytelling*” seja um fenômeno de cultura de massa, dando a oportunidade de haver um salto no imaginário e visão do espetador/consumidor, ao acompanhar e contemplar os seus personagens prediletos, por exemplo da banda desenhada, o meio impulsionador da organização das narrativas contemporâneas, ganharem voz, movimento e vida na televisão, ou até mesmo atualmente num ambiente digital como o ecrã de computador, vendo-se libertas das amarras do formato de diagramação tradicional.

O novo ambiente que as novas tecnologias proporcionaram fez com que o cartoonista *Scott McCloud*, no seu livro “Reinventing Comics” e nas conferências *TedEx* nomeie este “salto” como “The Infinite Canvas” (Tela Infinita), em que este consegue romper com uma das limitações impostas pelo suporte impresso, inaugurando assim um novo leque de possibilidades infinitas de diagramação e narração.

2.3. Banda desenhada: início, conceito e sua importância

Todos os *media* de comunicação são um subproduto da incapacidade que o ser humano tem de comunicar diretamente de mente para mente, ou seja, telepaticamente. Como tal, cada meio serve como “uma ponte” para a informação que se quer transmitir. (*McCloud*, 1993: 194-195)

“O livro é o objeto de civilização com uma presença mais forte, seja sob que forma for, no decorrer da nossa civilização. O seu tempo começou muito cedo. Isidoro de Sevilha, na sequência de Plínio, afirma que o nome do livro deriva da casca da árvore com que os antigos confeccionavam os rolos, mais tarde em suporte de papiro. Depois, já o sabemos, vem o pergaminho e, com ele, o códice, forma do livro que hoje conhecemos, paradigma do livro impresso, escrita artificial em papel, descoberta fundamental que Gutenberg levou a bom termo em meados do século XV. É este livro que, apesar de tudo, insiste em permanecer nos dias de hoje” (Peixeiro, 2000).

A autora Miriam Reis na dissertação “Um Livro Vivo: transposição para a web do livro para crianças Histórias de pretos e de brancos”, define o livro através de várias definições presentes no Boletim cultural, o livro o leitor a leitura editado pela Fundação Calouste Gulbenkian em Março de 1986 e que lhe permitem tirar conclusões acerca das várias dimensões nas quais o livro pode ser definido como: objeto de comunicação encantatória; objeto vivo quando usado; repositório de memória, conhecimento e informação; objeto de fantasia e transportador de cultura e imaginação (Silva, 2014:34).

A nível histórico e evolutivo o livro apareceu no período da Era medieval e começou por ser constituído por textos religiosos e civis, sendo este extensivamente copiado à mão. A literacia era um privilégio da alta nobreza, como tal, a evolução nesta época foram as temáticas, começou-se pela literatura e depois com a filosofia na Grécia Antiga. A impressão apareceu como um “ser” revolucionário de conteúdos, substituindo a escrita manual, para o livro impresso. A nível de suporte houve uma necessidade de rutura com os rolos de papel ou papiro para a impressão em folhas planas. Todavia, devido a este ser um arquivo de sabedoria alocado em bibliotecas, não era considerado como um meio de comunicação. Gradualmente, este meio foi reorganizado e contendo novas profissões, como por exemplo tipógrafos ou editores, integrando um peso significativo no comércio e de informação pública. (Febvre & Martin, 1984).

“A extensão tipográfica do homem acarretou o nacionalismo, a industrialização e os mercados de massas, a literacia e a educação universais” McLuhan (1964:89).

O aparecimento das grandes editoras deu o impulso e controlo de mercado e, com a evolução da tecnologia, o aparecimento das bibliotecas digitais veio tornar autêntico e real a sua globalização digital. Contudo, houve uma desmaterialização do livro provocada pelas mesmas que aparentemente possuem características para substituir o livro impresso. Apesar do livro físico não ser substituível pois, como já dito anteriormente, a matéria e a sua forma fazem parte da sua essência, as novas possibilidades de leitura que este “novo” objeto nos oferece, torna a versão digital do livro impresso, o *e-book* portátil e com uma acessibilidade em qualquer ponto do mundo. O autor Horácio Peixeiro (2009) definiu-o como um suporte eletrónico de informação que se caracteriza pela sua desmaterialização mas que, de forma ambígua, procura incorporar o conceito de objeto, visível e físico, associando o dispositivo para a leitura ao conteúdo intelectual veiculado por esse objeto. O dispositivo permite ler um texto no ecrã tentando reconstituir o conforto da leitura do livro impresso, acrescentando-lhe novas funcionalidades,

sendo uma das mais notórias a capacidade de conter uma biblioteca inteira dentro de um simples objeto (Silva,2014: 34).

Para reforçar o relevo de um público singular e muito próprio, Miriam Reis (2010) cita Natércia Rocha que afirma que “o futuro dos livros está nas mãos das crianças, no interesse que consiga despertar nelas perante a concorrência dos modernos meios audiovisuais que dão mais espetáculo e reclamam menos esforço” (Silva,2014: 34).

Apesar disso, o grande sucesso do livro pode ser considerado quando este se tornou portátil, isto é, num livro de bolso, em plena II Guerra Mundial.

Dentro do conceito de livro impresso e portátil, aparece um dos media de comunicação que tem um grande impacto na sociedade e culturas a banda desenhada. Também conhecida em Portugal pela abreviatura BD, é a tradução em português da palavra *Comics*.

Segundo alguns autores como por exemplo, *Scott McCloud*, a definição de banda desenhada é: “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence*”. (McCloud,1993: 5). Para *Will Einer* trata-se de uma “Arte Sequencial como um veículo de expressão artística criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (McCloud,1993:5).

A banda desenhada reflete a dicotomia de arte e é uma intermediária visual que tenta agarrar todos os sentidos em si, isto é, transcrevendo o que *McCloud* disse no *TedEX* (2005) “O sentido visão tem o poder do equilíbrio entre o visível e o invisível: Dá algo para ver dentro dos painéis e algo para imaginar entre os painéis. O tempo no *Comics* apresenta uma espécie de mapa/sequência temporal que colide com as tecnologias de diversas décadas que vai do antigo ao atual onde se dá uma relação espacial que se pode preservar a partir do digital. Oferece uma janela para o mundo: fornece o mais eficiente escape do mundo onde vivemos, tendo o poder de nos trazer de volta inconscientemente para a realidade”.

A forma como se expressa o tempo na BD também é muito importante, *Will Einer* diz:” a habilidade de expressar o tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É a dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana.(...) a experiência é expressa por meio de ilusões e símbolos e do seu ordenamento.” (McCloud,1993: 26). Atualmente, o *timing* tornou-se num “comunicador do tempo” e é utilizado para prolongar e realçar a emoção. Quando o tempo e o *timing* se juntam nas histórias da BD, estes procuram envolver o leitor, tornando-se assim cada vez mais realistas (McCloud,1993: 26-28).

Para se perceber a importância deste media é necessário olhar, em primeiro lugar, para a condição humana; o Homem vive cada vez mais num estado “profundo de isolamento” social, em que nenhum ser humano consegue ver para além do exterior, para além de “um muro” que possuímos à volta do nosso interior, o esforço que realizamos ao tentar colocar-nos “no lugar do outro”, não é suficiente e nunca conseguiremos sentir exatamente o que a outra pessoa sente (McCloud,1993:193). A partir da banda desenhada as pessoas conseguem converter um caminho que vem da mente, a partir da mão e da informação que passa para o papel. Quando as pessoas vêm essa informação, esta é capturada pela visão e transportada para a mente.

Atualmente, a banda desenhada consegue ser uma das formas de comunicação de massa, em que a voz individual, seja de um artista, ou escritor, continua a conseguir ser ouvida transportando consigo a forma de se conseguir estar ligado com o mundo (*McCloud*,1993:195-197).

Esta “arte de comunicação” comunica numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Tal como *Tom Wolf* (1977) diz: “A leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana em geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informação (...)” (*Eisner*, 1999:6-8). Assim, este meio de comunicação utiliza uma linguagem e gramática própria e artística, em que é inserido imagem, texto e código icónico. “As letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, (...)” (*Eisner*, 1999: 14) Como tal, comunica ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolvendo o movimento de certas imagens no espaço. O quadrado em si ajuda a lidar com a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva como a visual (*McCloud*,1993:38). Quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada consegue deflagrar, (...) da memória comum da experiência, (...) a forma humana e a linguagem dos seus movimentos (*McCloud*,1993: 100). Para que uma mensagem seja compreendida, qualquer artista tem de ter noção do tipo de experiência de vida do leitor. O sucesso ou fracasso daquilo que ele tenta comunicar depende da facilidade do leitor ao reconhecer o significado e o impacto, neste sentimental da imagem (*Eisner*, 1999: 13-14).

Em seguimento com aquilo que foi dito, a banda desenhada devido a fatores sociais, digitais, cognitivos, educacionais, entre outros, também se tornou numa documentação artística construtiva e evolutiva de realidades, de culturas, de experiências e de esperanças do jovem ao longo do século XX e XXI. As crianças são o futuro e a inspiração futura, como tal, os *Comics* e seus protagonistas transportam consigo essa evolução eminente de História, cultura e experiência pessoal das suas esperanças mais profundas da nova geração.

A transformação dos Personagens do *Comics* em “pessoas reais” é importante para a cultura devido à sua função de arquétipo que vive dentro de nós, dando algo compatível com as nossas realidades, desde forma de pensar a valores que talvez também sirvam para aspiração na vida de alguém.

Antes de se perceber a evolução da banda desenhada é necessário haver divisões concretas de tempo. Com isto, podemos dizer que existem três Eras: A primeira será a Era de Ouro, tendo início partir dos meados da década 30 até à década 40; A segunda será a Era de Prata, que reside na década 50 até ao início da década 70; A terceira Era de Bronze, que encontra-se entre o início da década 70 até aos meados da década 90; A última será a Era moderna, que se encontra nos meados da década 90 até à atualidade (*DC Comics*, 2010).

A nível de personagens, para se compreender melhor o seu encadeamento da sua caracterização física e psicológica, à sua reestruturação ao longo das décadas, podemos também estruturar em três Eras: A do Herói perfeito, tendo início partir da década 30, até aos meados da década 50; A do Herói Humanizado, que reside nos meados da década 60 até década

de 80; A última será a do Anti-herói, que se encontra entre a década 90 até à atualidade (Mattos, 2004: 11-12), (DC Comics, 2010).

Para uma melhor compreensão relativamente à evolução destes protagonistas e suas mudanças efetuadas ao longo do tempo até aos dias de hoje, convém também ter noção das perspetivas e suas disciplinas, isto é, a perspetiva interna: psicológico e genético (Psicologia e Biologia) e a perspetiva externa: estética particular e identificadora (Bela artes e Comunicação), ferramentas e aparelhos tecnológicos (Engenharia), espaços arquitetónicos onde habitam com o mundo, desde vilões a mortais (arquitetura) (Ávila, 2011).

Inicialmente, os *Comics* começaram a ter mais relevância para o jovem e a sociedade mediática a partir da década 20. Em 1929, a sociedade Norte Americana vivia num ambiente de grande dificuldade devido ao *crash* da bolsa de *Nova York*. O leitor americano, mais propriamente a classe trabalhadora baseada em imigrantes e empreendedores, convivia diariamente com a pobreza e a fome. Devido a esta situação, estes tinham uma grande necessidade de fugir a essa dura realidade, necessitando por isso, de algo que lhes pudesse fornecer esperança não perdendo ao mesmo tempo a estabilidade emocional e força de vontade pela luta constante dos problemas quotidianos. Assim, os *media* procuram oferecer algo para incentivar a imaginação e até a infantilidade e conseguem a partir das tiras dos jornais ou dos livros de bolso que continham banda desenhada, uma distração da realidade popular e económica. No entanto, tal como todos os *media*, a banda desenhada procura estabilidade para se manter, transferindo os temas de ação e aventura, assim como os seus heróis, definindo inevitavelmente como público, o jovem leitor (Mattos, 2004), (DC Comics, 2010). Sendo assim, no ano de 1929, a suceder o *Pulp Fiction* aparece um género de ação para a arte sequencial, os heróis *Tarzan* e *Buck Rogers*, que são adaptados pelo desenhista *Hal Foster* e publicados no jornal *Courier Press*. Na Europa aparece o jovem herói *Tintin* e seu fiel companheiro *Milú*, por *George Remi* (Mattos, 2004).

Em 1937, a Era de Ouro e a do Herói perfeito, inicia-se com a primeira revista *Detective Comics*, fruto da cultura e crime urbano, uma situação nova para os americanos em que a preocupação era dividida aos assaltantes, ladrões e crimes nas ruas. A criação do *Superman* em 1938 pelos jovens judeus cartonistas *Jerry Siegel* e *Joe Shuster* apresenta um “arquetipo do herói perfeito, um ser de habilidades “quase” divinas, reforçando os primeiros heróis dos mitos clássicos recriados para a modernidade. Este super-herói caracteriza a metáfora de defensor social e um meio de publicidade ideológica” (Mattos, 2004: 15- 20), (Ávila, 2011). Os conceitos inovadores como os superpoderes e a identidade secreta, onde é incorporado um alter-ego, *Clark Kent*, também “são metáforas e personalizações da experiência do imigrante e daquilo que eles necessitavam, um defensor da justiça e social, devido à situação real em que o mundo se encontrava, a época nazista e guerra civil” (Mattos, 2004:64), (DC Comics, 2010). Com a influência do Super-homem apareceu em 1939, na revista *Detective Comics* por *Bob Kane* o *Batman*, um jovem detetive super-herói mas sem poderes divinos, onde resolve planos com inteligência e distribui justiça contra o crime urbano, a partir dos próprios punhos. É de denotar que o mundo *Comic* tem como base pessoas que não são aceites na sociedade, em questão, e anseiam sê-lo um dia, principalmente jovens, que no caso do *Batman* possuía uma característica

fundamental, a identificação com o leitor, tendo como alter-ego *Bruce Wayne*, um *playboy* multimilionário, que aborda a questão do trauma de infância. Esta complexa componente psicológica do personagem tornou-o ao longo dos anos, um dos personagens mais antagonistas e interessantes da BD (Mattos, 2004), (DC Comics, 2010).

Sendo este meio de comunicação a influência da altura dos adolescentes, leva críticas negativas e avassaladoras do psicólogo conceituado da altura *William Marston*. Ao ser contratado pela atual *DC Comics*, este torna possível o nascimento da primeira super-heroína, a *Wonder Woman* devido à masculinidade excessiva existentes nos *Comics*. Vestida com as cores e símbolos da bandeira americana, personifica a mulher da década que assumia papéis masculinos inclusive na guerra, lutando pelo pacifismo e figura materna que o homem não tinha. Os maiores fãs da *Wonder Woman* eram os meninos e jovens membros das forças armadas. (Mattos, 2004), (DC Comics, 2010). Com isto, a banda desenhada também pode ser classificada como “*mitologia contemporânea*”, sendo que seus mitos estão ligados por características comuns como os superpoderes, a luta do bem contra o mal, o uso simbólico de uniformes e até o universo das histórias que giram em torno dos Estados Unidos. Esta ideia também está bem vinculada nos primeiros heróis da conhecida *Marvel*, temos por exemplo *Namor*, a Tocha Humana, todavia, a maior inspiração nos mitos está a criação máxima de *Beck* em 1945, o *Captain Marvel* e a palavra mágica *Shazam!* que daria a um mero mortal, neste caso a um jovem normal a transformação em super-herói. Resultado de uma época especial seria a síntese da “ideologia militarista norte-americana, um herói que toma a justiça pelas próprias mãos contra governos estrangeiros que representariam o mal”. Assim, o *Captain Marvel*, “figura máxima de herói perfeito é um ídolo para as crianças que sonhavam um dia ser herói” (Mattos, 2004:31-34), (DC Comics, 2010). Diferentes dos demais heróis aparece o fenómeno *Sidekicks*, jovens que se tornam assistentes de super-heróis. O maior exemplo até à atualidade é *Robin*, o parceiro juvenil de *Batman*, sendo resultado de uma época menos complexa. Também na década 40 aparece a grande inovação que é a primeira equipa de super-heróis, a *Justice League of America*, que é colocada num contexto de guerra, “mais propriamente a II Guerra Mundial que posteriormente, inspirou a conceção da *Justice League*” (Mattos, 2004:34-37), (DC Comics, 2010).

Até ao final da década 40, estes personagens refletem o papel que a sociedade queria, trazendo consequentemente constrangimentos. A Era de prata é caracterizada pela substituição dos super-heróis pelo faroeste, romance ou até mesmo títulos infantis, como foco principal, o único herói da época é o *Super Boy*, que reflete uma grande mudança demográfica. Piorando a situação, o psiquiatra *Fredric Wertham*, em 1954 publicou um livro “A sedução do inocente”, criticando, atacando e quase destruindo para sempre os super-heróis, provoca ao mesmo tempo uma revolução cultural e uma decadência criativa. Estas críticas resistiram tanto tempo, ao ponto de alcançar níveis absurdos, o governo americano chega a criar uma comissão para investigar a possível relação entre a delinquência juvenil e as histórias da banda desenhada (Mattos, 2004), (DC Comics, 2010).

Apesar da BD trazer um mundo de aventuras e ser um meio de comunicação incorporado na cultura de massa e na sociedade, os jovens como foco principal e como público tornaram-se

com a evolução das tecnologias e do próprio mercado, um público mais seletivo e exigente devido ao seu próprio amadurecimento, como por exemplo, o aperfeiçoamento dos desenhos. Além disso, as editoras e a própria indústria necessitava de sobreviver, o que obrigou o *Comics* de certa forma, a necessitar de dar “o pulo” com a ajuda das novas tecnologias. A revolução comercial que trouxe para Era de Bronze, e os constantes avanços científicos revolucionaram outros meios, sendo um deles a televisão. A *DC Comics*, por exemplo, decide ampliar a participação do *Superman* na televisão. A série chamada *Adventures of Superman* ofereceu ao jovem espetador, um modelo colaborador para uma sociedade educada e pacífica. No final da década de 70 foi lançada uma série de televisão sobre a *Wonder Woman* que fez sucesso durante 3 anos. Este novo meio de comunicação foi uma grande revelação na época tornando realidade o desejo de todo o ser-humano: se tornar num grande super-herói (*DC Comics*, 2010).

Contudo, a *internet* surge para consolidar toda a interatividade entre a indústria do entretenimento e consumidora. Toda esta evolução foi exponencial ao ponto de existir o som, movimento e efeitos especiais, que tendem a ser mais atraentes que os desenhos. Apesar dos *Comics* poderem “aproveitar” de outros meios de comunicação como a televisão, “não tem noção de um futuro dependente e necessidade constante de adaptação destes super-heróis”. O melhoramento e qualidade, por exemplo de uma história significava muitas vezes, uma projeção e adequação para a televisão (*Mattos*, 2004:215), (*Marvel Studios*, 2014).

O aparecimento da ciência como inovação faz com que a ficção científica traga consigo a Era de Prata e do Herói Humanizado. A editora *DC Comics* decide reestruturar e reivindicar no mercado protagonistas com versões mais próximas da nova geração de jovens leitores. Estes seres, serão personagens mais humanizados, abordando temáticas com as quais os seus fãs possam identificar-se, ou seja “descem dos céus e aproximam-se do mundo real”. Por exemplo, *Green Arrow*, *Green Lantern* e até mesmo *Spiderman*, nos anos 60, confrontam problemas do mundo real refletindo o “cancro moral” enrustado numa época nua e crua. Com o aparecimento do primeiro super-herói negro, por exemplo, na *DC Comics* o *Green Lantern* com o nome de *Hal Jordan*, uma metáfora para racismo e a demonstração do vício das drogas na BD, faz frente às regras do *Comic Code Authority*. Esta revolução tem como base a educação e incentivo à mudança para os jovens leitores, para que estes não realizassem erros que os adultos estariam a cometer perante a eles mesmos e a sociedade. (*Mattos*, 2004), (*DC Comics* 2010), (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003). O caminho que se tomou ao reformular os super-heróis é um processo ainda hoje utilizado pelas grandes editoras como a *DC Comics* ou a *Marvel*.

O ano de 1962 foi marcado pela ascensão da *Marvel* que, ao lado da *DC Comics*, foi responsável por revitalizar o interesse dos jovens leitores pelos *Comics*. *Spiderman*, *X-Men* e *Hulk*, são providos de heranças genéticas ou mutações e foram criados por *Stan Lee*. O super-herói *Hulk*, um ser mutante que mostra sensatez e o sentimento amor pela humanidade salvando-a do seu ADN, o seu superpoder. Também é de evidenciar a metáfora embutida no “monstro verde”, que deriva do medo pelas bombas atómicas (bomba de *Yoshima*) e a vulnerabilidade que um jovem tem e só ele entende. Por sua vez, *Spiderman*, uma das suas maiores concepções e o maior arquétipo de herói humanizado, sendo o símbolo máximo da

Marvel, devido à forte identificação que as crianças e o jovem leitor têm com o seu alter-ego, *Peter Parker*. Esta ligação deve-se ao seu físico realista, menos atlético e jovial, como pela denotação direta do processo de amadurecimento e exploração de dilemas de um típico adolescente compartilhado por um super-herói e suas histórias. Os *X-Men*, andam sempre de “mãos dadas” com o antagonismo entre o bem e o mal, transportando consigo uma mensagem de caráter moral e instrutivo. Estes heróis, que nascem mutantes, são a personificação de pessoas “diferentes e discriminadas”, em que a sua metáfora é das mais fortes devido à reencarnação da “forma como se vive e se existe”. A conhecida equipa *Fantastic Four*, tal como *Hulk*, são ícones revolucionários e aparecem com o tema de “odiam-se como Super-heróis”, derivado do facto de terem modificações de ADN a partir de radiações cósmicas. No entanto, com uma forte componente de humor e ternura, aparecem em 1961 pelo mão de *Stan Lee*, a pedido do editor da *Marvel* para fazer frente a sua editora rival. (Mattos, 2004), (DC Comics 2010), (Comic Book Superheroes Unmasked, 2003).

A consolidação da televisão e do cinema leva a banda desenhada a uma valorização de imagem, do novo e do arrojado surgindo assim “sagas apocalípticas e reformulações drásticas”, por exemplo, *Superman*, *Batman*, *Green Arrow* e seus *Sidekicks*. Toda a manobra de publicidade e marketing oferecia uma visibilidade nos media. É importante salientar também a importância do agente de mudança do género, o próprio leitor tem agora um acesso fácil a todo o tipo de informação. Uma das séries televisivas mais conhecidas é por exemplo, *Smallville* a série deste tipo mais longa na televisão. (Mattos, 2004: 217-218), (DC Comics 2010. “Um herói que merece foco também é *Thor*, que apesar da ingenuidade teológica das aventuras do herói, provou inúmeras vezes a veracidade do seu caráter divino nunca provocando reviravoltas e discussões sobre dogmas religiosos” (Mattos, 2004:98).

Em 1963, *Stan Lee* ao lado de *Don Heck* decidem criar um herói diferente. Tendo como base o conceito de herói milionário, a motivação que tiveram para que este humano não fosse mais uma pessoa fútil e egoísta, foi incorporar uma solução derivada das novas tecnologias. Assim, nasce *Iron Man*, um herói que depende da tecnologia para viver, apesar de ser uma das mentes mais brilhantes e poderosas do planeta e dono das indústrias *Stark*. Este herói é conhecido por muitos como o impulsionador de uma revolução cinematográfica e televisiva na atualidade (Mattos, 2004), (Marvel Studios, 2014).

Ainda neste ano, A *DC Comics* decide convocar novamente a *Justice League*, esta situação marca o início da rivalidade até aos dias de hoje, com a *Marvel*, que tem como equipa de super-heróis *The Avengers* (Mattos, 2004), (DC Comics, 2010). A equipa *Justice League*, depois de várias desavenças e aventuras encontram o seu capitão de equipa, *Captain America*, até aos dias de hoje, congelado num enorme bloco de gelo que permitiu ao personagem não envelhecer um único dia desde o final da II Grande Guerra Mundial. A título de curiosidade, *Stan Lee* via o personagem como um super-herói devido a um caráter inabalável, apesar de ser uma pessoa normal, *Steve Rogers* era tratado como um herói absoluto e invencível, longe de dúvidas e falhas, o oposto do outro ícone da *Marvel*, o *Spiderman*, que apesar dos superpoderes era tão suscetível de falhas como qualquer um de nós, estando aí a beleza e a admiração dos jovens da

atualidade, que tem vindo a ser cada vez mais evidenciada ao longo da sua jornada evolutiva realista e sentimental, com quem partilhamos a aprendizagem de grandes poderes que metaforicamente retrata o nosso crescimento (“grandes poderes, grandes responsabilidades”, *Stan Lee*), e o amadurecimento tanto pessoal como psicológico. (*Mattos, 2004*), (*Comic Book Superheroes Unmasked, 2003*). Em 1964 aparece um personagem deficiente visual, em que toda a sociedade iria subestimar-lo, sem saber que por trás do seu aspeto frágil havia um exímio lutador, dotado de poderes incríveis que compensavam a sua deficiência, o *Daredevil*. Este super-herói “atrai para si indubitavelmente uma nova gama de admiradores e uma nova força seja para um jovem normal ou um jovem com alguma deficiência/ necessidade especial” (*Mattos, 2004:112*).

A *DC Comics* por sua vez, decide formular o conceito de equipa de adolescentes lançando assim um novo grupo, *Titãs*, que está ligada à ideia de *Sidekicks*, simbolizando assim a próxima geração de heróis, que davam continuidade ao trabalho que seus tutores tinham vindo a desenvolver. (*Mattos, 2004:107-108*)

A década 60 até aos inícios dos anos 70 foi uma era que evidenciou as virtudes, a partir da psicologia positiva, e fortalezas dos seus super-heróis dando assim modelos positivos para os jovens como por exemplo, a metáfora dos superpoderes para caráter e personalidade, capacidade de controlar situações complicadas e supera-las (elevada autoeficácia), a metáfora da moda a partir da sua estética, com a incorporação dos elementos icónicos e simbólicos desde o emblema ou logótipo, ou seja um símbolo que representa o poder, sua herança como divindade clássica (mitologia em que cada deus representa metaforicamente um poder ou atributo que é uma virtude sobrenatural, sobre-humana), o desenho do traje e acessório que inicialmente serviria para ocultar a identidade e para denotar mais um corpo com uma anatomia prodigiosa, fundem-se agora com a pele, que acontece por exemplo: no *Batman*, *Green Lantern* ou *SpiderMan*, e por fim a tecnologia associada e implementada nos corpos, armas e outros artigos, que poderá ser um elemento que melhor o representa que acontece por exemplo no *Iron Man*. Estas versões tornaram-se diferentes ou ampliações e adaptações, colocando inovações e variações mantendo sempre a sua essência, imagem e elementos visuais identificadores que captassem o caráter, personalidade, contexto e psicologia (*DC Comics 2010*). A televisão como principal meio difusor de informação transmitia guerras, fome e violência urbana que era constante na vida destes jovens. A modernidade veio trazer alguns inconvenientes, visto ser uma das difusoras de valores para a nova geração. A televisão que cada vez mais fazia parte da vida diária dos jovens assume assim uma responsabilidade de educar através da sua programação (*DC Comics 2010*).

A influência negativa resultou em situações perigosas, agressivas e machistas onde advém uma postura mais branda, impulsionando um mergulho para o lado negro do ser humano. Com isto, surge a era do Anti-herói, na década 70 e meados dos anos 90, onde existe um reflexo direto de tempos tempestuosos e cinzentos. Com o término da campanha para a guerra do *Vietname* em 1975, a América mergulha numa crise de valores. As regras do *Comic Code Authority* são colocadas de parte e os atuais “defensores da justiça e da verdade”, não precisam

de ser bons, apresentam características da luz como das trevas, rendendo-se ao mercado dos dias atuais, em que se evidenciava o caráter questionável, a rebeldia e a agressividade como ponto fulcral de discurso. Estes seres deixam de ter qualquer restrição para matar, valendo-se de tudo para a justiça ser feita num “mundo caótico”. Os novos protagonistas super-heróis representavam um jovem leitor, que “apesar de impossibilitado de agir no mundo real se lança numa jornada com o seu campo imaginativo sombrio e mórbido” (Mattos,2004:117, 145-147,215-218), (DC Comics, 2010).

Em 1970 *Marvel* lança *Conan the Barbarian*, uma história escrita por Roy Thomas e desenhada pelo lendário Barry Windsor-Smith, enquanto a sua rival, *DC Comics* manda a *Justice League* para uma jornada aos Estados Unidos em busca da “essência real” do país. Esta jornada é proveniente da ideia de trabalhar a partir dos *Comics*, as suas diferenças e colocando-os num ambiente mais realista na qual lidavam com questões como a corrupção, injustiça, racismo, fanatismo, ganância das corporações, poluição e o problema novamente vincado a violência urbana (Mattos,2004:147-152), (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003). O género de terror é cada vez mais desejado e apreciado e com ele vem personagens modernizadas como o *Dracula*, *Sleepy Hallow*, *Ghost Rider*, o *Swamp Thing* e o *The Punisher*. Com isto, aparece uma nova oportunidade para um anti-herói mostrar o seu valor. (Mattos, 2004:153), (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

Por exemplo, *The Punisher* é dos mais conhecidos e controversos Anti-heróis dos *Comics*. A política que ele utiliza no combate ao crime é sustentado nos conceitos de “combater fogo com o fogo”, ou seja os fins justificam os meios, utilizados para a luta contra o crime a força bélica, a metáfora para impor o certo e o errado, realçando sempre a motivação de “tens de acreditar em ti mesmo” (Mattos,2004:190-201), (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003). No media televisão, temos a série de animação *Super-friends* que veio causar o interesse de uma nova geração de jovens espetadores da época.

Em 1975, *Wolverine* aparece numa edição especial *Giant-Size X-Men*, um personagem misterioso com um passado negro e temperamento arrogante e violento tornando-se um verdadeiro fenómeno de vendas até aos dias de hoje. *Logan* foi criado pela ciência tendo o seu esqueleto revestido por *Adamantium*, possui uma cura mutante relativamente a ferimentos e retardamento da velhice, velocidade e garras a saírem dos seus antebraços se quisesse. Este anti-herói denota a importância também dos *Comic* tentarem encontrar o seu espaço no mundo, isto é, “Qual o caminho na cultura, sociedade e dos super-heróis.” (Mattos,2004:142,159, 162), (DC Comics, 2010), (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003). Em 1981, *Daredevil* volta aparecer introduzindo uma das protagonistas mais célebres, *Elektra*. Na edição nº 182 de *Daredevil* existe a cena antológica em que *Elektra* morre nos braços do seu amado *Matt Murdock*, alter-ego de *Daredevil*, cativando assim mais uma vez os leitores pelo seu carisma, sensibilidade e dor que demonstra quando recusa acreditar que sua paixão havia morrido. A morte desta personagem tem a metáfora de redenção à morte mais afincada dos *Comics*. (Mattos,2004:163-165), (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003) Em 1986 existe mais uma reformulação, por exemplo *Iron Man* e o *Superman* tornam-se mais humanos e modernos, a *Wonder Woman*

também é arrastada nestas sagas da década 90, que são estruturadas meramente por motivos mercadológicos, em que o estilo cinematográfico estaria bastante vincado na nova visão da narrativa. Por exemplo, a mini série e os filmes *Batman: The Dark Knight Returns* é revolucionário devido à narrativa intrínseca entre o estilo visionário cinematográfico e a reivindicação que estes tiveram dos *Comics*. (Mattos, 2004:171-172), (DC Comics, 2010), (Comic Book Superheroes Unmasked, 2003), Em 1988 a DC Comics decide trazer ao de cima questões relevantes que seriam manifestadas em massa pelos jovens fãs como por exemplo, a morte. (Mattos,2004:175), (DC Comics, 2010), (Comic Book Superheroes Unmasked, 2003). A técnica de compor a cor por computador e os *Graphic Novels* são lançados pela Image Comics em 1992, com protagonistas que levam ao limite a violência e o seu lado mais sombrio; as heroínas anatomicamente surreais, trazendo também uma revolução, a nível de sexualidade não só na banda desenhada, como na televisão e no cinema (Mattos,2004:177-178), (DC Comics, 2010), (Comic Book Superheroes Unmasked,2003). O maior *Boom* de vendas acontece quando a DC Comics decide literalmente matar o *Superman*. A banda desenhada da Era moderna descobre com a arte contemporânea a fusão de estilos de uma forma cíclica, no qual todos os arquétipos de heróis podem coexistir e complementar-se (Mattos,2004:180,187-188), (DC Comics, 2010), (Comic Book Superheroes Unmasked, 2003).

Uma mulher muito importante que trouxe consigo mudanças e o cultivo de novas ideias e sensibilidade moderna foi *Janette Kahn*. Esta tem a capacidade de encontrar jovens que mostram o novo potencial dos *Comics*, trazendo novas histórias e outras formas de estar no mundo. Há que realçar também o papel que *Alan Moore* teve na forma de análise e as implicações que este trouxe para os super-heróis. A partir da obra-prima *Watchmen*, este transmite uma perspetiva diferente, onde questiona a vertente de o super-herói ser literalmente real e as influências que ele traria para o nosso dia-a-dia e futuro, afirmando “não quero que concordem, quero que pensem”. A noção de censura e a liberdade individual são colocadas em evidência, e a ideia de guerra nuclear é realçada nos desenhos, baseando-se na experiência e nos receios humanos. Cada vez mais os jovens sentem a necessidade de um ideal para admirar, e o “Reino de amanhã” lançada pela DC Comics transmite a ideia que todo o jovem necessita de um “super-herói” para impôr limites, reagindo a um mundo, no qual a falta de orientação trás consigo, a falta de vontade de lutar por algo ou enfrentar uma situação difícil. Com o 11 de setembro em 2001, o super-herói torna-se numa metáfora de ser nosso representante e ser os “nosso olhos”, a forma de falarmos, isto é, projeções daquilo que sentimos e um triunfo às adversidades que ultrapassamos como humanos todos os dias (DC Comics, 2010).

Um tipo de banda desenhada que também tem grande foco na televisão são os conhecidos *mangás*, *Comics* japoneses que trazem ao seu espetador a jornada do seu herói favorito. Sagas deste tipo têm sempre um final deixando assim de lado, a incompreensão adjacente do desconhecimento prévio das aventuras do herói. Apesar dos *mangás* serem provenientes de banda desenhada, existe um facto que não pode ser negado, um jovem colecionador entende toda uma cronologia extensa e complexa de um herói, super-herói, anti-herói e, até de um vilão favorito. Como este detém este “trunfo na mão” passa a ser respeitado por exemplo, num grupo

no qual se sente inserido. Em oposição, devido a um espetador mais maduro e difícil de agradar, os desenhos animados que, têm como base banda desenhada, foram modificados para que não tivesse uma necessidade de conhecimento prévio dos personagens (Mattos, 2004), (Petersen, 2011).

Em 2009 acontece um dos maiores *Boom* da vida dos *Comics*, a *Walt Disney Company* compra a *Marvel Entertainment* por 4 biliões de dólares em dinheiro e ações. Como já dito anteriormente, a *Walt Disney* ficou conhecida pelas histórias que utilizam animais falantes, os *funny animals* nos *Comics*. Estes agem e criticam o comportamento do ser humano, exaltando os seus defeitos, assim como os da sociedade onde estão inseridos. Normalmente estes seres são engraçados e ingénuos, ao mesmo tempo que se tornam os maiores críticos da política e da sociedade nas suas histórias. Outro ponto importante a considerar é facto da *Disney* ter-se desenvolvido como já descrito anteriormente, a partir do media da comunicação a televisão. Por fim, como os *Comics* da *Disney* são elaborados fora dos Estados Unidos, como por exemplo, em Itália, na França, no Brasil, entre outros, o canal, *Disney Channel*, consegue transmitir de uma forma globalizada desenhos animados provenientes dos *Comics*, onde incorporam elementos da cultura e da sociedade onde estão inseridos, tornando-os líderes de audiência. *Graphic Novels* ou até mesmo *Best-sellers* também enviesaram por outro caminho tendo uma maior abrangência e importância na televisão, tal como os *Comics*, muitos são base ou adaptação de diversas séries de animação televisiva como *The Deep*, *Lanfeust Quest* ou *Martin Mystery*.

“Nós, seres humanos somos uma raça egocêntrica. Vemo-nos em tudo, atribuímos identidades e emoções onde elas não existem, nós fazemos todo o mundo à nossa imagem” (McCloud, 1993: 32, 33).

2.4. As crianças como públicos e audiências singulares

Apesar de existirem diversas definições em enciclopédias, base de dados e *online*, relativo ao conceito Criança, denotou-se que provavelmente, o documento da Convenção sobre os Direitos da Criança realizado pela Organização das Nações Unidas (ONU), seja possivelmente o mais completo e adequado a este estudo. No documento em questão, existe uma cláusula declarando que criança é “todo o ser humano menor de 18 anos, salvo se, nos termos da lei que lhe for aplicável, atingir a maioridade mais cedo. A este ser humano, o estado tem o dever de garantir sem discriminação alguma, independentemente de qualquer consideração de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou outra da criança, de seus pais ou representantes legais, ou da sua origem nacional, étnica ou social, fortuna, incapacidade, nascimento ou de qualquer outra situação.” Para além deste documento, tanto a ONU como a UNICEF, publicaram e adotaram pela realização de tratados internacionais e atualmente criança, é “aceite” na sociedade, como um ser humano de pleno direito.

“(...)a televisão e os conteúdos da programação televisiva infanto-juvenil continuam a atrair as crianças, a orientar e a condicionar os seus comportamentos e a influenciar as suas experiências, nomeadamente, no núcleo familiar a que pertencem e nas suas relações interpessoais, considera-se que a televisão é um médium que pode promover e contribuir para o desenvolvimento da comunicação-literacia-cidadania” (Lopes, 2011:335). Ainda refere a mesma autora “literacia, cidadania e comunicação são condições da natureza humana, pré-existentes a qualquer uma das suas manifestações e consequentes efeitos, comuns à Hominidade, formando um todo indivisível. A orientação sobre literacia e cidadania que a autora Lopes (1998) dá é de natureza ontológica e emerge da consideração da natureza consequencial da comunicação que cada humano manifesta, sublinhada no conceito de consequencialidade de *Cronen* (1995) que permitiu estabelecer as intermediações entre os três conceitos – comunicação-literacia-cidadania – e formar uma tríade indivisível, imanente à Hominidade.” (Lopes, 2011:335).

Nesta perspetiva, é necessário a compreensão de cada um dos estados da natureza humana e de ter em conta as três dimensões de análise: “a primeira dimensão refere-se à condição de ser do Humano (comunicação-cidadania-literacia são qualidades da natureza humana); a segunda dimensão diz respeito às manifestações que são precedidas pela primeira dimensão e passíveis de serem desenvolvidas ou atrofiadas; a terceira dimensão é a dos efeitos das diversas manifestações associadas a cada uma das qualidades referidas na primeira e segunda dimensões”. (Lopes, 2011:335-336)

Segundo os autores *Mónica Chaves & Georg Dutschke* (2007), desde a última década do séc. XX, existiram mudanças a nível de desenvolvimento da tecnologia que produziram inevitavelmente transformações ao nível da sociedade. As crianças que nasceram nesta era tecnológica são um público cada vez mais exigente, e tornaram-se numa audiência tanto singular como consumidora individualizada. Além disso, o acesso às novas tecnologias e Internet teve uma grande significância e mudança a nível cultural. Estes fatores permitiram que qualquer pessoa a quando o acesso às mesmas, possam estar expostos a uma grande quantidade de informação, como por exemplo: hábitos e culturas de outros países. Como as crianças contactam desde muito cedo com esta realidade, esta irá originar alterações importantes nos seus hábitos e comportamentos.

Segundo *Potter* (2013) qualquer pessoa é suscetível de sofrer algum tipo de influência por parte dos media. Além disso e como já referido o autor distinguiu por etapas (Competências fundamentais; Aquisição de Linguagem; Aquisição de Narrativa; Desenvolvimento de ceticismo; desenvolvimento intensivo; Exploração experimental; Apreciação crítica; Responsabilidade social) o desenvolvimento humano face à exposição mediática. As primeiras quatro fases são as que se desenvolvem durante a infância, isto é, desde que o ser humano nasce e começa a tomar noção do mundo que o rodeia até atingir os nove anos de idade, as suas capacidades são mais reduzidas tendo também pouca experiência na vida real. Como tal, tornam-se em um público bastante vulnerável à influência, por parte dos meios de comunicação, sendo necessária uma maior preocupação na sua exposição mediática aos mesmos.

Uma teoria bastante pertinente para este estudo e que realça aquilo que foi dito anteriormente, pelo autor *Potter* é a Teoria do Desenvolvimento Cognitivo de *Jean Piaget*. Para este autor, o desenvolvimento cognitivo é compreendido por quatro estados, o mais relevante, neste caso, é o terceiro designado por *operações concretas*, que pode ir dos 7 aos 12 anos. A terceira fase é associada também ao interesse de socialização no meio em que se está integrado. A criança passa de uma “visão egocêntrica” para uma “visão social e lógica”, isto é, questiona tudo o que o envolve, tenta interpretar atitudes, perceber pensamentos de outrem e, ao mesmo tempo explicando o seu ponto de vista. “Este processo permite a sua inserção na sociedade, que tem como agentes principais a família, a escola e principalmente os amigos, dando uma resposta às suas necessidades, que vai desde a sensação de pertença, segurança e de reconhecimento social”. Com isto, inevitavelmente a mesma irá ter a necessidade de adoção de comportamentos e formalização de atitudes. (*Piaget*, 1994: 44-47).

Bob Franklin (1995) diz que infância não representa uma categoria homogênea e universal, pelo contrário é variável do ponto de vista histórico, cultural e social e que a construção social é delimitada por fronteiras que variam através do tempo e da sociedade em sociedade, relacionando-se com um contexto cultural específico (*Pereira*, 1998:64-65). O autor *Neil Postman* (1982) no seu livro “*The Disappearance of the Childhood*” afirma que o desaparecimento da ideia de infância está intrinsecamente ligado com os media eletrónicos e afirma que os media de comunicação impressos “criaram” a infância (*Pereira*, 1998:75). Este autor ainda diz que a televisão liquidou a linha divisória entre a infância e a vida adulta, por três motivos: a televisão não requer nenhum conhecimento para compreender as suas formas; a televisão faz exigências complexas, seja no ponto de vista mental seja comportamental e por fim, não segrega a sua audiência (*Pereira*, 1998:148).

Outro autor *Joshua Meyrowitz* (1985), no seu livro “*No sense of Place*” fala sobre a sua perspetiva relativamente à diluição de fronteiras entre criança e adulto, afirmando que os media impressos tendem a segregar criança e adulto e o de haver uma obrigatoriedade de um largo processo de alfabetização. No caso dos media eletrónicos como a televisão, a integração de formas simbólicas e básicas de imagem e som faz com que sejam muito acessíveis e de forma imediata. (*Pereira*, 1998:75)

Sara Pereira (1998:58) citando *Chaves & Dutschke* (2007) “as crianças dos nossos dias ocupam a maior parte do seu tempo com computadores, telemóveis, e *iPods*. Vivem num mundo sem fios, em tempo real, em que controlam e decidem com quem vão comunicar e a informação que vão consumir, mas também quando, onde e como a vão consumir. Isto é o Poder das Crianças”

No entanto, é de denotar que existe uma maior preocupação pela indústria mediática relativamente aos interesses das crianças; no caso da televisão, a investigadora *Sara Pereira* (1998:58) refere que “as crianças começam desde muito novas a aceder a este meio audiovisual e com 2 anos já são capazes, normalmente, de ligar o aparelho e começam a ver TV regularmente”. A contribuir para este tempo a ver televisão, a autora também refere fatores como a idade, o sexo e o tipo de habitação que está relacionado com o meio onde se está inserido

socialmente, passando pelo ritmo de vida e pela oferta televisiva. A investigadora ainda refere que “o carácter urbano, suburbano ou rural do meio de habitação, assim como a facilidade de acesso a diferentes manifestações de lazer e a existência ou não de equipamentos para o efeito, são fatores influentes ao nível do tempo de consumo televisivo”.

Ainda relacionado com o conteúdo e programação televisiva, as séries de animação televisiva, como já dito anteriormente, promovem e desenvolvem manifestações de Ludicidade nas crianças e o sucesso das mesmas, junto dos públicos infantojuvenil decorre do facto dos seus autores, realizadores e produtores investirem no seu trabalho. (Lopes, 2004; 2008).

Por fim, à que denotar uma das particularidades, que é a característica abordada pelo autor *Henry Jenkins* (2006), o *transmedia storytelling*, que compreende na migração de um conjunto de conteúdos de uma dada ficção, através de diferentes meios. Assim, por exemplo os personagens da banda desenhada, são apresentados e adaptados na televisão ganhando assim voz, movimento e vida e dando a oportunidade de haver um salto no imaginário e visão do espetador/consumidor, ao acompanhar e contemplar os seus personagens prediletos. O meio impulsionador da organização das narrativas contemporâneas, a banda desenhada, desde muito cedo, que tem tido um grande impacto na sociedade e cultura, particularmente no jovem e a sociedade mediática a partir da década 20. Por ser uma documentação artística construtiva e evolutiva de realidades, de culturas, de experiências e de esperanças do jovem ao longo do século XX e XXI, consegue ser atualmente uma das formas de comunicação de massa, em que a voz individual, seja de um artista, ou escritor, continua a conseguir ser ouvida.

PARTE II- METODOLOGIA


3. Apresentação do projeto de investigação

3.1. Contextualização: a feira *mipjunior*

A *mipcom* “*is the global market for entertainment content across all platforms*”, traduzindo “é o mercado mundial para conteúdos de entretenimento em todas as plataformas” e foi realizada pela primeira vez na cidade de *Cannes*, em 1985. Atualmente decorre todos os anos, no mês de outubro e junta empresas e líderes de mercado global da indústria do entretenimento, na qual a Europa se evidencia em maior escala. Neste evento existe a possibilidade de descobertas, expansão de negócios, promoção de compra/venda de programas internacionais de todos os géneros e plataformas. O ano 1998 foi importante para esta exposição devido ao lançamento do *mip* interativo, um serviço *online* que permite aos compradores e distribuidores de televisão e cinema realizar negócios através da *internet* e de forma imediata. Atualmente, a indústria televisiva tem-se sobressaído cada vez mais neste evento, com as inúmeras conferências de negócios, palestras, exposições e exibições nessa área. (www.mipcom.com).

Uma das categorias exibidas neste evento são as crianças, como tal, à que realçar a importância de uma exposição para esse público-alvo, a *mipjunior* é a “*the leading showcase for kids programming, uniting the world’s most influential buyers, sellers and producers the weekend before mipcom*”, traduzindo a *mipjunior* “é a exposição de programação principal para as crianças, que acontece no fim-de-semana anterior ao começo da *mipcom* e junta os produtores, os compradores e os vendedores mais prestigiados do mundo”. Esta evidencia-se pela vantagem de antecipação na investigação e promoção de conteúdos televisivos a nível mundial, e pelo prestígio de ser considerada a maior biblioteca digital e internacional de programas infantis e juvenis. Às pessoas que se inscrevem na *mipjunior*, é-lhes facultado um *Catalogue Guide* (catálogo-guia), ao qual o seu conteúdo encontra-se dividido em duas partes: *CATALOGUE OF PROGRAMES* (catálogo de programas) e *GUIDE* (guia). (www.mipjunior.com)

De forma a uma melhor compreensão e visualização do conteúdo deste catálogo-guia, apresenta-se, de seguida a imagem do índice do “*The 2013 Catalogue Guide*”.



Contents

CATALOGUE OF PROGRAMMES

- PRACTICAL INFORMATION..... p.5
- TV PROJECTS SEEKING FUNDING
 - Early stage..... p.13
 - In development p.41
 - In production..... p.59
- PROGRAMMES BY CATEGORY p.69
- INDEX
 - List of companies p.423
 - List of programmes & projects p.441

GUIDE

- LIST OF COMMISSIONING EDITORS..... section 1
- LIST OF COMPANIES BY COUNTRY section 2
- LIST OF ACQUISITION EXECUTIVES..... section 3
- ALPHABETICAL LIST OF PARTICIPANTS..... section 4

FIGURA 1- ÍNDICE: THE 2013 CATALOGUE GUIDE

O tópico “TV PROJECTS SEEKING INFORMATION”, traduzindo informações sobre projetos de TV) dar-nos-á a informação dos projetos que se encontram em “Early stage”, traduzindo estado inicial, “In development”, traduzindo em desenvolvimento, “In production”, traduzindo em produção. O tópico “PROGRAMMES BY CATEGORY”, traduzindo programas por categoria, informará por ordem alfabética, quais os programas que estão prontos a ser comprados e divulgados na televisão. Ainda relativamente aos tópicos supramencionados, estes são categorizados por género e público-alvo, tais como: *Animation/ Toodler (TOODLER)*, *Animation/Preschool (PRESCHOOL)*, *Animation/Kids (KIDS)*, *Animation/Tweens & Teens (TWEENS & TEENS)*, *Animation/Family (FAMILY)*, *Art, Music & Culture (AMC)*, *Discovery (DISCOVERY)*, *DocMag: Documentary/Magazine (DOCMAG)*, *Education (EDUC)*, *Feature Film (FEATURE)*, *Game Show (GAME)*, *Live Action (LIVE ACTION)*, *Shorts (SHORTS)*.

3.2. Finalidades, objetivos e questões de investigação

O estudo que se apresenta tem como finalidades conhecer o que a *mipjunior* colocou na feira *mipcom* de 2013, dirigida a crianças com idades compreendidas entre os 6 e os 9 anos; quais são as séries de animação do catálogo *mipjunior* 2013, dirigidas a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade, cujas fontes são baseadas/adaptadas das narrativas de banda desenhada dirigidas a crianças com as mesmas idades e confrontar os perfis e valores morais dos personagens principais das séries de animação da *mipjunior* 2013, com os perfis e valores morais dos personagens principais das bandas desenhadas que lhes deram origem.

De acordo com as finalidades acima mencionadas definiu-se como objetivos:

- i. Quantificar, por género, as séries de animação do *mipjunior* 2013 dirigidas a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade;
- ii. Classificar as séries de animação do catálogo *mipjunior* 2013 dirigidas a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade, por temas: Ação, Aventura, Humor, Convivência interpessoal, Valores morais, Descoberta e conhecimento do mundo/meio, Natureza e meio-ambiente, Situações da vida quotidiana, Bem vs Mal, Fantasia lúdica, Ficção Científica, Novas tecnologias,
- iii. Confrontar os temas, definidos no objetivo ii., com os temas dominantes das bandas desenhadas que lhes deram origem.

Segundo as finalidades e objetivos da investigação descritos, foram elaboradas as seguintes questões de investigação: Que séries de animação o *mipjunior* 2013 colocou no mercado, dirigidas a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade e foram potencialmente compradas por televisões de todo o mundo? Haverá alguma ligação dessas séries de animação à banda desenhada impressa dirigida a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade? Quais as diferenças existentes entre as narrativas das séries de animação e as narrativas da banda desenhada que lhes dão origem, a nível dos perfis comportamentais dos personagens principais e dos temas alvo do estudo?

3.3. Metodologia qualitativa, na recolha e análise de dados

As autoras *Tatiana Gerhardt e Denise Silveira* (2009:11) citando *Teresa Tartuce* (2006) diz que o termo metodologia advém do grego *methodos* (métodos), e tem como significado literal “caminho para chegar a um fim”. A ciência compreende um conjunto de conhecimentos, que são exatos e ordenados metodicamente, seguindo uma relação com determinado domínio do saber.

A metodologia científica também segundo a mesma autora é “o estudo sistemático e lógico dos métodos empregados nas ciências, seus fundamentos, sua validade e sua relação com as teorias científicas”. Para a realização de um estudo é necessário a concretização de uma pesquisa, que visa procurar resposta a algo; no estudo em questão, será responder às perguntas colocadas nesta investigação. A área da ciência que iremos desenvolver será as sociais, onde a

metodologia abordada é do tipo qualitativa, de objetivo exploratória/descritiva (Gerhardt & Silveira, 2009:12).

Gerhardt & Silveira (2009:32) citando Maria Minayo (2001) diz que “a metodologia qualitativa rege-se segundo a realidade do universo das crenças, dos valores, dos motivos e dos significados”. A intenção desta será igual à nossa, compreender e explicar a dinâmica das relações sociais, onde não haverá instrumentos estatísticos nem terá uma representação numérica. A pesquisa qualitativa é criticada pelo seu empirismo, subjetividade e envolvimento emocional do pesquisador. A autora Mirian Goldenberg (1997) citada por Gerhardt & Silveira (2009: 32) diz que “os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa”. Segundo ainda a mesma autora, as vantagens para o estudo em questão, é o de realçar a interação humana, isto é, “ter a capacidade de “humanizar” a pesquisa, tal como o de captar o contexto na sua totalidade”, o analisar informações que são de nível narrativo de forma organizada, mas também a vertente intuitiva e subjetiva, de maneira a entender e interpretar, por exemplo “motivações, valores, experiências ou até mesmo opiniões sobre a visão do mundo e uma visão de realidade dos indivíduos” (Gerhardt & Silveira, 2009:33-34).

Gerhardt & Silveira (2009:35) citando Augusto Triviños (1987) diz que a componente descritiva pretende descrever os factos e fenómenos de uma dada realidade. A componente exploratória Gerhardt & Silveira (2009:35) citando António Gil (2007) visa “proporcionar os problemas mais familiares e explícitos entre o pesquisador e o tema, ou seja, um enquadramento teórico a partir de uma pesquisa bibliográfica e de estudos de caso, ajudando assim para a orientação e formulação de hipóteses”.

3.4. Amostra, catálogo *mipjunior* 2013: critérios de constituição e organização

Para este estudo o *corpus* de análise, a amostra é o *The 2013 Catalogue Guide* da feira *mipjunior*. Os critérios para a sua constituição integram as séries enunciadas nos tópicos:- *Tv Projects seeking Information* e *Programmes by Category*, apresentados por ordem de paginação e de acordo com o género *Animation/kids*, ou seja, do género ficção animação, em que os públicos-alvo são as crianças com idades compreendidas entre os 6 e os 9 anos.

Na tabela abaixo, será apresentada a organização da amostra.

Tópicos	Número de séries
<i>TV PROJECTS SEEKING INFORMATION</i> (informações sobre projetos de TV)	
<i>Early Stage</i> (estado inicial)	36
<i>In Development</i> (em desenvolvimento)	19

<i>In Production</i> (em produção)	12
<i>PROGRAMMES BY CATEGORY</i> (programas por categoria)	389
TOTAL	456

TABELA I- ORGANIZAÇÃO DA AMOSTRA

O conjunto de imagens apresentadas nas páginas seguintes é distribuído segundo os tópicos da tabela I e são a amostra-alvo de estudo.

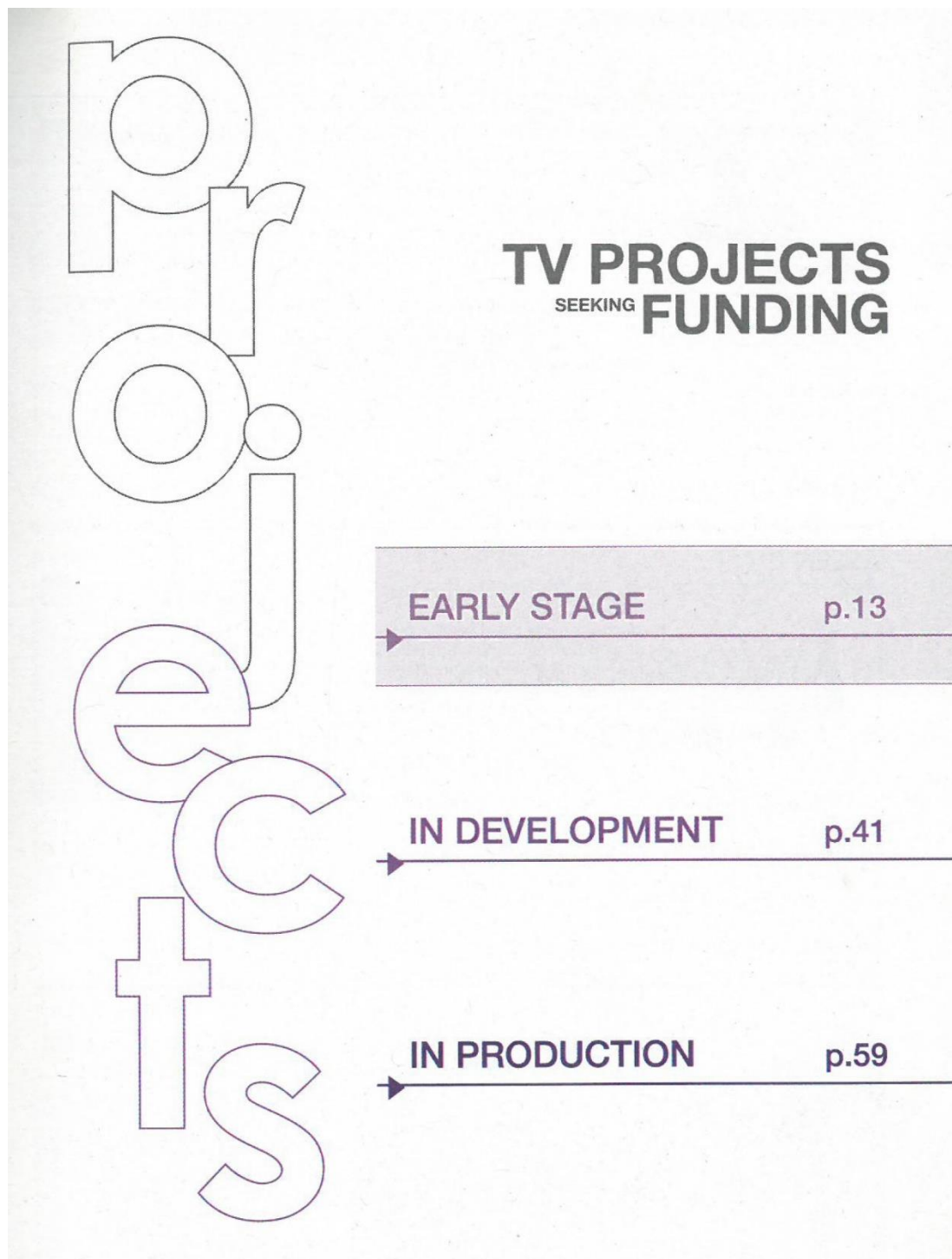


FIGURA 2 – ÍNDICE EARLY STAGE

14 EARLY STAGE

THE ADVENTURES OF PRIVATE LUCKY



A family disaster leaves two young children, Jamie & Lucy, being shipped off to their grandmother in Florida. Their only possessions, the clothes on their backs and an old wooden trunk, containing their precious, favourite soft toys. It is left bobbing on the huge blue ocean, as the ship sails away into the distance. Days pass before the trunk is thrown into the pristine white sands of a remote desert island. As light fades, as if by magic, the toys come to life and set about a series of wonderful adventures...

Contact:
Mr Halim Boumaiza
00 33 1 43 68 07 64

HALAUR ENTERTAINMENT • France ▢ p. 33

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 15x15' / 1x90'
- Co-production partner(s): tbd
- Broadcaster(s): tbd
- Additional partners: tbd
- Production budget: 500 000 €
- Finance still required: 500 000 €

15 EARLY STAGE

BEING ZETH



Making learning fun! - When an alien robot, Zeth, dreams of becoming human, his elders agree to grant his wish, on condition that he first discovers what it really means to be human. During his quests to Earth, Zeth must learn about history, geography, art and science... but more importantly about human behaviour, feelings, and morality. His robotic bird, Goggles, and tech-gizmo watch, Pi, provide him with knowledge, companionship, and oodles of laughter... as well as help him foil the plans of the villainous Rasmus.

Contact:
Ms Elyssa Edmonstone
+41 79 7974034

SOURCE ANIMATION PVT. LTD • India ▢ p. 31

EDUCATION

- 52x11'
- Broadcaster(s): Seeking, Meet us at MIPCOM
- Production budget: 2 400 000 \$
- Finance still required: 1 800 000 \$

16 EARLY STAGE

ASSEN



It's the first project of cartoons devoted to motorcycling. The story, partly based loosely on the life of world champion Valentino Rossi, is mixed with adventures in space that vaguely resemble the Tron Disney. So the genre is sport-adventures which captures a specific target audience «KIDS».

Contact:
Mr GIOVANNI GIULIANO
+39 3 347 111 109

GIG ITALIA ENTERTAINMENT • Italy ▢ p. 35

ANIMATION KIDS

- 52x11'
- Broadcaster(s): GIG ITALIA ENTERTAINMENT
- Production budget: 6 000 000 \$
- Finance still required: 3 000 000 \$

15 EARLY STAGE

BEING ZETH



Making learning fun! - When an alien robot, Zeth, dreams of becoming human, his elders agree to grant his wish, on condition that he first discovers what it really means to be human. During his quests to Earth, Zeth must learn about history, geography, art and science... but more importantly about human behaviour, feelings, and morality. His robotic bird, Goggles, and tech-gizmo watch, Pi, provide him with knowledge, companionship, and oodles of laughter... as well as help him foil the plans of the villainous Rasmus.

Contact:
Ms Elyssa Edmonstone
+41 79 7974034

SOURCE ANIMATION PVT. LTD • India ▢ p. 31

ANIMATION KIDS

- 52x11'
- Broadcaster(s): Seeking, Meet us at MIPCOM
- Production budget: 2 400 000 \$
- Finance still required: 1 800 000 \$

16 EARLY STAGE

BALLAMONDO



Ballamondo, a bat, and his friend Donda, a frog, love to dance! Ballamondo owns a very special traveling book: opening it a different country pops out and all the drawings start dancing! In each episode Ballamondo and Donda discover new dances and cultures. But in the book lives also Pick, a bee! In each episode Pick has lots of fun chasing Donda, until Ballamondo decides to chase himself! The bee! Pick stops running and start dancing, they all laugh and dance together, until Ballamondo closes the book...

Contact:
Ms Caterina De Mata
+39 3 386 500 567

L&C SRL • Italy ▢ p. 35

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x3'
- Broadcaster(s): /
- Production budget: 750 000 €
- Finance still required: 700 000 €

15 EARLY STAGE

BONTA 2



Bonta 2, a sequel to 3D animated feature film Bonta, follows the journey of Boca, Neepop and Gaga after they defeated the evil Lizard King and protected Wishing Stick Mountain. Together with their fancy ride Pootron, an ostrich car whose fat played an important role in killing Lizard King in the last film, those brave little kids continue to search for the fabled Bonta Grove. However, the search for Bonta is never easy. In the upcoming film, the three encounter even tougher challenges, go to far more dangerous places, meet even more interesting creatures.

Contact:
Mr Leo Lee
+86 571 56716608

ZHEJIANG VERSATILE MEDIA CO., LTD. • China ▢ p. 18

ANIMATION KIDS

- 1x85'
- Broadcaster(s): Theatrical Release
- Production budget: 8 000 000 \$
- Finance still required: 6 000 000 \$

FIGURA 3 - EARLY STAGE P. 14-15

16 EARLY STAGE

BUBBLE BIP



In the season's second half, an unexpected visit threatens Bip's adventures in the park. The snapper shells, his tireless rivals in the video game, have managed to make their way into the real world. They arrive ready to take their crazy opponent home. But Bip does everything in his power to avoid falling back into that boring routine and leaving behind all of the incredible ups and downs he shares with his gang of friends: Marc, Lena, Mia and Nili. None of them wants Bip to leave the park, either. But, on second thought, it could also be a great adventure to check in with him on the video game.

Contact:
Ms Judit Foz Povill
+34 638090292

PLANETA JUNIOR, S.L. • Spain ▢ p. 51

ANIMATION KIDS

- 26x7'
- Co-production partner(s): Triacom Audiovisual/ Planeta Junior
- Broadcaster(s): Televisió de Catalunya
- Production budget: 1 540 000 €
- Finance still required: 760 000 €

17 EARLY STAGE

CHAPI CHAPO



Chapi Chapo, the iconic brand with the red and blue boy and the red girl, is back on television in new fantastic adventures full of fun and discoveries!

Contact:
Mr Jérôme Brizé
+33 1 80 88 66 66

MOVING PUPPET (Programme MEDIA) • France ▢ p. 24

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x5'
- Broadcaster(s): In negotiation
- Production budget: 3 000 000 €
- Finance still required: 3 000 000 €

16 EARLY STAGE

'BUNA, GRANO DE CAFE'



An original history about a magic boy. A story to laugh and to feel involved in emotions.

Contact:
Ms anna mirabile
0039 3406484535

ANA Y SUS JOVENES S.R.L. • Italy ▢ p. 34

FEATURE FILM

- 80x60' / 80x60'
- Broadcaster(s): sud america
- Production budget: 2 400 000 €
- Finance still required: 1 000 000 €

17 EARLY STAGE

DETECTIVE ARKI



The island of Tara is littered with debris, courtesy of ocean currents. At the center of the island stands the Big Tree where sits Acorn Village, whose inhabitants tend the forest and recycle objects washed out from the sea. Thanks to our expert botanist detective Arki and his inventor friend Tori, they build for themselves a creative little village. Every episode brings a different adventure emphasizing environmental issues and the importance of nature. Of course Umbral the bullying will also try to take advantage of the acorns. Since they always look on the bright side of things though, their adventures always end on a good note.

Contact:
Ms Christine Côté
514 947 6933

FRIMA STUDIO • Canada ▢ p. 11

ANIMATION KIDS

- 52x11'
- Co-production partner(s): Eyecream
- Broadcaster(s): Interest only
- Production budget: 9 000 000 \$
- Finance still required: 7 000 000 \$

16 EARLY STAGE

CHAMELEON



CHAMELEON is a short form, non-verbal TV series for children and family. A slapstick comedy, the series revolves around the antics of two hilarious chameleons, Cham and Leon as they master their camouflage skill. Developed by Giggle Garage, CHAMELEON is presented as a cross-platform content which will be available both as TV series and as interactive mobile applications.

Contact:
Mr Zeno Gabing
60122022188

MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION • Malaysia ▢ p. 42

ANIMATION KIDS

- 52x2'
- Broadcaster(s): NA
- Production budget: 1 040 000 \$
- Finance still required: 780 000 \$

17 EARLY STAGE

DIDI & FRIENDS - THE SCIENCE EXPLORERS



The adventures of three little serama chickens to learn basic science by going around the world. Into the sea, out to space and across time to explore places, animals and why things happen. Project Type: 3D Animation Series Genre: Education Target Market: Boys & Girls, 1-8 Years Old Main Characters: 1. Did the Curious Science Explorer 2. Jojo the Genius To Be 3. Nana the Loving Chick Additional Main Characters (in the Future): 1. Pigi the Jumping Penguin 2. Fally the Diving Gnat 3. Pak Atan the Wise Orang Utan (Pak means Uncle in Malay) Setting: Malaysian Kampung (Village) and around the world.

Contact:
Mr Sitan Che Ismail
60162149994

MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION • Malaysia ▢ p. 42

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 26x11' / 24x2'
- Broadcaster(s): Disney Junior, Discovery Kids, Media Prima, Astro Ceria, Astro TVIQ
- Production budget: 600 000 \$
- Finance still required: 500 000 \$

FIGURA 4 - EARLY STAGE P. 16-17

18 **EARLY STAGE**

DIN PAN BOOM



Ding Pam Boom is a preschooler show featuring a gorilla and the amazing creatures who live inside his drum. All the characters in the show are disguised actors whose voice is dubbed. The gorilla's name is Mono, and he's pink. Inside his drum live Ding, Pam and Boom, three fantastic creatures inspired by three drum sounds. Whenever Mono twists his drum and plays it, the extraordinary world inside of it comes to life and anything may happen.

Contact:
Mr David Garcia
34646344788

ISLA DE BABEL S.L. • Spain □ p. 51

DOPEY DINOSAUR



DOPEY DINOSAUR is a retro new media star, having already sold thousands of books, e-books and apps. This clip is a montage of WIP content from our new game: DOPEY DINOSAUR AND THE METEORS, which we publish in November on all platforms. We published the first 12 books in 1983, which are now available in e-book form. He was created by the legendary cartoonist Mike Higgs, who is working closely with us to create the new games and animated versions. Kids love DOPEY because he is clumsy and accident prone, yet always comes out on top in the end. He isn't so dopey either, he has many 'light bulb moments' in which he envisions the future.

Contact:
Mr Patrick Hawkey
+44 1209 862782

DOPEY DINOSAUR LTD • United Kingdom □ p. 58

EDNIE'S WORLD (PROJECT PILOT)



The last thing Henrietta expects after inviting her alien friend Ednie Meanie to live in her hometown was he would start changing things. From SNOT's cloaked spaceship the shape-shifter ventures out as a cloned boy, Arthur. Impulsive Ednie loves everyone. He does not want to see anyone disappointed, go without, or be sad. That means things have to be done the Meanie way. His outlandish extraterrestrial solutions at school and in the neighbourhood impact on everything. Henrietta and SNOT have their work cut-out keeping Ednie. Now with his check. A comedy about a confused shape-shifting alien and his ad hoc devices (no current pilot)

Contact:
Mr Lugman Raymond
Whittinger
+44 7926 184297

LOOKMAN • United Kingdom □ p. 60

EDUCATION

- 26x22'
- Broadcaster(s): TBD
- Production budget: 520 000 €
- Finance still required: 390 000 €

19 **EARLY STAGE**

EDNA: A PENGUIN STORY



Based on the successful children's pre-school book from NY Times Best-Selling author Antoinette Portis (HarperCollins Publishing), EDNA is a very curious and clever Penguin always on the lookout for fun adventures and brand new experiences. Along with her penguin pals, Big Penguin, Little Penguin and the Twins, Edna cheerfully explores the world around her.

Contact:
Mr Harry Lowell
001 310 738 2647

NiteLite Pictures • United States □ p. 68

EENY MEENY MANEMO



Manemo is in his spaceship, far away from his home 'Square Planet'. But because of a malfunction he crash lands into 'Thick Cloud Town' located within 'Cloud Park.' It's inhabitants, Toolkey, Coco, Shuca and Toy are curious about the spaceship and it's owner that has landed in their town.

Contact:
Mr Do-Young YIM
+82 10 5240 0642

PIXTREND INC. • Korea, Republic of □ p. 41

EL GUAGUA



Mixing animation with live action in a documentary style. The program is about the adventures of Gabriel (8 years old) that lives just with his mom since when he had 3 years old, until she have to travel to study abroad. Then Gabriel goes to live with his father, Saul, that is an Anthropologist, with whom begin to have a new relation of father and son, while they meet with many ethnic communities, and in this process all can learn some words of those language, and know about the cultures, with so much color and funny adventures. Gabriel and all public will learn about ethnic communities, languages, culture, customs and relationships.

Contact:
Mr Daniel Arce
+ 57 3 138 114 434

DOMO ANIMATO • Colombia □ p. 18

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x11'
- Co-production partner(s): Boulevard Productions
- Broadcaster(s): N/A
- Production budget: 5 330 000 \$
- Finance still required: 4264 000 \$

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x11'
- Broadcaster(s): Not yet confirmed
- Production budget: 450 000 \$
- Finance still required: 300 000 \$

EDUCATION

- 13x22'
- Broadcaster(s): not aired
- Production budget: 377 000 \$
- Finance still required: 377 000 \$

FIGURA 5 - EARLY STAGE P. 18-19

20 **EARLY STAGE**

EPIC ERIC



When the world's most loved superhero, The Core, is regressed into a twelve year old version of himself by his nemesis, Catalyst and has to go back to school the curriculum is trouble! Now with his nephew Dwayne at his side, he has a much needed second chance at growing up and quickly realises that the life of a kid is far more difficult than the life of a superhero.

Contact:
Mr Dale Robinson
+35 3 868 674 912

TREEHOUSE REPUBLIC (Programme MEDIA) • Ireland □ p. 33

EXPLORES TEENS



The history begins in the year 3000 in a ecological and sustainable city. A wolf Tobao is a boy of 12 years old with a good heart and have a group of friends very funny. The problem starts when the teens group desires to use his special powers to protect the nature, the environment and the animals. Wolf Tobao have an advanced knowledge about technical development, chemical and physics and a special power inside. He and his friends uses an secret laboratory to create strengths to discover who is responsible for pollution, illegal deforestation, animal traffic, criminal burnt and all the damage against the world.

Contact:
Ms Tatiana Schorr de Souza
+34 648802595

SCHORR ANIMATION STUDIOS S.L. • Spain □ p. 52

FUZZY WORLD



Argle, Bangle, Dingle and Dave their dog live on a tiny planet where everything, including them, is made of Fuzzonium, a strange substance that looks almost exactly like felt. They love playing and making things and solving problems, with help from fuzzy attachments like Thinking Hand and Sharp Hands - until Sharp Monster shows up to spoil their fun, and then it's Fuzzy Power time! Fuzzyworld is a charming and funny animation series set in a vibrant, colourful and playful world straight out of a child's imagination, full of friendly flowers and talking toys, a world in which anything that can be imagined can be made.

Contact:
Mr Andrew Fitzpatrick
35316114934

MONSTER ENTERTAINMENT LTD • Ireland □ p. 33

ANIMATION KIDS

- 52x11'
- Broadcaster(s): N
- Production budget: 4 800 000 €
- Finance still required: 4 800 000 €

ANIMATION KIDS

- 13x22'
- Co-production partner(s): Considering offers
- Broadcaster(s): Seeking Broadcasters
- Production budget: 3 200 000 \$
- Finance still required: 3 200 000 \$

21 **EARLY STAGE**

THE GOBLINCHILD



In the very northern part of Europe in the deepest Forests of Sweden, beneath trees and stones, Trolls transformed as nature are sleeping, once put to sleep by A Magic Flute. This powerful instrument was well hidden and forgotten, until one day, Saga, a 10-year-old girl, didn't know when she found the magic flute and played on it, that she broke the enchantment of the forest. Not only did she wake up the Trolls but also the rest of all beings in the forest. The ancient war has started where the Trolls aim to destroy the sun. Saga is now set to save the world and as, she will find out, the only ones who can help her are her worst enemies.

Contact:
Ms Sara Blomqvist
46737082913

TANT SARA (Programme MEDIA) • Sweden □ p. 53

THE GOOGES



Jeek, Boon and Klook are three intrepid and weird aliens from the planet BA-3 who recklessly decided to steal a spaceship and take it for a joyride. Things took an unexpected turn when they opened up a black hole and smashed into the Earth's surface, damaging their ship in the process! The crash was witnessed by a journalist from the 'Washington Choo!' named Hellen Googe, who wrote an article about what had happened. It was read by the hapless demoted special agent Joseph Jacobs, who decided to try to redeem himself by catching the extraterrestrials.

Contact:
Ms Anna d'Alessandro
+39 3 332 710 504

ALDEBARAN DISTRIBUTION • Italy □ p. 34

ANIMATION TWEEENS & TEENS

- 52x13'
- Co-production partner(s): Eprontak
- Broadcaster(s): to be decided
- Production budget: 5 000 000 €
- Finance still required: 5 000 000 €

LIVE ACTION

- 26x13' / 13x26'
- Co-production partner(s): GotaFilm AB
- Broadcaster(s): TV Channels, VOD Channels
- Additional partners: Gothenburg Prop Makers
- Production budget: 3 000 000 €
- Finance still required: 2 000 000 €

FIGURA 6 - EARLY STAGE P. 20-21

22
EARLY STAGE

GOOLA CITY



26x28 minute episodes of children's programming in the 5-12 year old range based on the world and characters established in the co-animated feature GOOLA CITY 2014 and GOOLA CITY 2015 release. Wide appeal comedy. Target of fall 2015.

Our heroes will transform their once sleepy island community into an extended anthropomorphic Swiss Family Robinson tropical metropolis while stumbling across other populated islands, intelligent sea and air borne creatures. It will require hard work and a lot of laughs to accomplish this. They are wild characters living in wild world having wild adventures.

Contact:
Mr JIE ZHANG
86 21 6090 8270

VJ ANIMATION STUDIO • China □ p. 17

ANIMATION KIDS

- 26x28'
- Co-production partner(s): Talent International Film Co. Ltd
- Broadcaster(s): TOONMAX
- Production budget: 500 \$
- Finance still required: 300 \$

23
EARLY STAGE

THE HENRY BROTHERS



Three charming and fearless brothers - Henry (9), John Henry (6) and Peter Henry (7) - spend their weekends at Grandpa Vincent's fantastic, unusual mansion. Each brother has a characteristic that is essential to their adventures. Henry has great physical abilities and excels in any type of sport. John Henry is the brain of the group and uses his mobile in ways that no adult would ever imagine. Peter Henry has dramatic acting skills and is capable of impressing just about anyone. Grandpa, an old magician and inventor, builds creative gadgets and knows several tricks. With him, the grandsons will enjoy a childhood that's full of fun and fantasy.

Contact:
Ms Mara Lobao
+55 2 196 173 903

PANORAMICA COMUNICACAO LTDA • Brazil □ p. 8

LIVE ACTION

- 26x24'
- Broadcaster(s): none
- Production budget: 1 950 000 \$
- Finance still required: 1950000 \$

GROCERY



Jason, a little boy who likes to go to the grocery in the town to see different interesting goods. He and his friends often meet there. But one day, their best friend David went into the grocery but never came out. He disappeared mysteriously. However, the grocery owner said he didn't see David. Since then, the children come to the grocery to look for David everyday and they are shocked to find David was turned into a merchandise by the grocery owner. After the fear and fun, they bravely decide to rescue David.

Contact:
Ms Krina Wei
86 13801615081

DANCING DIGITAL ANIMATION CO., LTD • China □ p. 15

ANIMATION KIDS

- 26x22'
- Broadcaster(s): Toonmax
- Production budget: 1 000 000 \$
- Finance still required: 750 000 \$

HENRY HOO



Henry Hoo is a full-on global rockstar with a passion for creative experimentation. While touring the world, his band battles for chart supremacy against the corrupt K-Pop overlord Ken Lee and his band 'Box of Puppies'. Henry and his gang must thwart Ken's will tactics and save the kids from exploitation while staying true to their own values of honest creativity.

Stylistically Henry Hoo is a re-imagining of the glory days of classic band based cartoons such as 'Archie' and 'Jesse & the Pussycats'. True to this style, music plays a large role and in every episode there is a song that underscores a fast piece of action.

Contact:
Mr Michael Henry
Eur(MIP): +44750350244-
9 Aust: +61415188036

BUBBLEGOOSE PRODUCTIONS • Australia □ p. 5

ANIMATION KIDS

- 52x11'
- Co-production partner(s): Hackett Films
- Broadcaster(s): TBC
- Production budget: 9 000 000 \$
- Finance still required: 9 000 000 \$

HURRICANE



Hurricane is a TV-series and feature about the magic between girls and horses. We are creating a story about Hurricane, a great stallion with secrets to tell. If there is some one who can listen, Tova the new stable girl with gifts that not everyone has. Tova finds out she can understand and communicate with horses. She becomes a horse whisperer. The adventure begins Tova have to save a missing girl that is lost on the 'other side'. Hurricane is the only one who knows where the missing girl is. Together they have to go to the 'other side' and try to find her. It's a story about friendship, mysteries, strong girls, love. All set in a magic landscape.

Contact:
Mr Peter Hiltunen
46707902395

ILLUSION FILM & TV (Programme MEDIA) • Sweden □ p. 53

LIVE ACTION

- 12x26'
- Co-production partner(s): TBA
- Broadcaster(s): TBA
- Additional partners: TBA
- Production budget: 3 000 000 €
- Finance still required: 2 500 000 €

FIGURA 7 - EARLY STAGE P. 22-23

24
EARLY STAGE

I, ELVIS RIBOLDI



Elvis is a boy who is highly destructive and adorable at the same time. He has an uncanny ability to break, blow up or bring down anything - but always unwillingly! Along with his Pakistani friend Boris, his maybe-future-girlfriend Emma and a group of adults with whom you could fill a lunatic asylum, he lives adventures as incredible as they are fun-filled. There are humorous references and homages to all sorts of books, films and television series in a market saturated with wimpy kids, you need a whole lot of destructive power to stand out. 'I, Elvis Riboldi' is a publishing phenomenon in Spain and soon in France.

Contact:
Mr Ivan Genjo
34618142089

EDEBE AUDIOVISUAL LICENSING • Spain □ p. 50

ANIMATION KIDS

- 52x11'
- Co-production partner(s): Bono Bidari, Wuji House
- Broadcaster(s): None yet
- Production budget: 3 300 000 €
- Finance still required: 3 000 000 €

IMPIANI REMI



Remi, 8 year old boy who just moved into a new town with his family. Remi doesn't have many friends but he has a best friend which is a puppet toy called Mr. Zorro. They can't be separated and even Remi took him to his new school. Then, Remi met Loli, a bubbly girl and also teacher Salma on their first class. Remi felt annoyed when Teacher Salma asked him about his ambition. Everyone been asking the same question everytime he moved to a new school. So, Remi shouted angrily to teacher Salma unintentionally. Due to that, he been punished by teacher Salma. He has to find several profession that can be his dream job and recorded in his scrap book.

Contact:
Ms ILAHARYANI
MA'AROF
60132758834

MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION • Malaysia □ p. 42

ANIMATION KIDS

- 13x22' / 13x11'
- Broadcaster(s): Cartoon network, Nickelodeon, Disney Channel
- Production budget: 460 762 \$
- Finance still required: 454 700 \$

JAVI AND THE TREE HOUSE CLUB



From his bedroom, Javi, a 6-year-old boy with powerful imagination, has access to a gigantic tree where every night a gang of animals meets to hang out and play together. Javi shares his toys with them, as well as many other technological devices from his everyday life. Together, they discover that human inventiveness is inspired by the observation of Nature.

Contact:
Mr Hitzel Philippe
5411 4547 0800

ASTROLAB MOTION • Argentina □ p. 1

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x7'
- Broadcaster(s): Paka Paka
- Production budget: 1 200 000 €
- Finance still required: 1 200 000 €

JOHNNY DYNAMIC (JD)



Johnny is a space bounty hunter always greedy for the ale since you surely pay him the money! His 1st Officer Assistant and mute spaceship companion, Chameleon, is the first cow to fly in the world's first animal spaceflight that never returned. Side by side, they travel through planets catching the most menacing criminals of the universe, on the orders of their boss, a brain with a moustache! To Johnny, only cash and fame matter, but his past, as the middle finger of a dead astronaut, and how it links with Korova origins, is a mystery that still shakes his head. JD is a sort of space-western-action-comedy with a dash of trash film.

Contact:
Mr Saul Torresan
+39 3895595081

PETKEA ENTERTAINMENT • Brazil □ p. 8

ANIMATION TWEEENS & TEENS

- 13x11' / 15x2'
- Broadcaster(s): looking for broadcasters, investors and coprod partnerships
- Production budget: 500 000 €
- Finance still required: 420 000 €

JUNGLE JINGLE



This Cartoon series is for all those who still love kidding. When the world is dissolved in an era of computer games and other sports, we take you to an imaginary arena where the animal world play fun filled games and little pranks on each other.

A jungle is always imagined as a deep, creepy place that is inhabited by dangerous species. Our jungles are more of an adventurous park where fun is at its zenith.

How many times have we seen a lion shake hands with an antelope or a fish tapping up a crane's beak? Well, it can be witnessed in jungle jungles where the animals are in for some serious mischief.

Contact:
Mr Tamilalagan
Subramanian
+919 840 546 410

AGARAM INFOTECH PVT.LTD. • India □ p. 30

ANIMATION KIDS

- 52x7'
- Co-production partner(s): VALLAROUND
- Broadcaster(s): not decided yet
- Production budget: 700 000 \$
- Finance still required: 500 000 \$

KOOOKA



A Chameleon has never been so much fun!

Kooooka is an extremely rare species of Chameleon Incaipaci, a kind of chameleon whose ability to camouflage is prodigious: not only he can change color, but also shape, material and size.

Unfortunately this ability is totally involuntary and the poor Kooooka changes its shape in very inopportune moments. Discover the fabulous world of Kooooka and follow him on his journey to become a true chameleon and remember: "one is not born a chameleon, but becomes one".

Contact:
Ms Anna D'Alessandro
+393 332 710 504

ALDEBARAN DISTRIBUTION • Italy □ p. 34

ANIMATION KIDS

- 130x1'
- Co-production partner(s): VALLAROUND
- Broadcaster(s): not decided yet
- Production budget: 1 600 000 €
- Finance still required: 1 600 000 €

FIGURA 8 - EARLY STAGE P. 24-25

LA CANCHA (ULTRA GEAR MATCH)



The national soccer team, despite it being so popular among the whole country is the worst team in history. Doctor Jerome Maxsmith, science genius and creator of the weirdest inventions ever in the western part of the country has been named chief scientific consultant of the national team. With the help of the number one national soccer team fan, Arthur his son, along with their dog Nugget, engage in the task of helping the worst team reach the World Cup, with the craziest inventions and adventures.

Contact:
Mr Luis Patricio Salmon
Bada
+52(33)33305071

MIGHTY • Mexico □ p. 42

THE LONESOME PINE...BASED ON THE POPULAR CHILDREN'S BOOK.



The classic children's book now comes to life as a holiday, animated special. Set amongst a Christmas tree farm, Sid Potts (played by John Cleese), is the owner, a charming and witty grandfather who not only prides himself on his beautiful trees, but also delights in making up magical stories for his six-year-old grandson Billy. But, there is only one story that Billy loves to hear over again. It's about a pine seed with two eyes named 'Piney'. Piney's journey comes to life before our very eyes, as we witness his hopes, dreams, fears, and disappointments. In the end, Piney turns out to be more than he could have ever dreamed of.

Contact:
Ms Jane West
1-818-383-6001

Haylett Entertainment • United States □ p. 67

LALA - 2º SEASON



It is an animation serie that mainly approaches friendship, adventure, education, food and family. All these themes are presented by using the children imagination as it main target. All the scripts are created using real children drawings. The main character is in her bedroom where she spends most of her time playing with the Shell Gang, her cuddly friends who are Rockety, Toni, Zima and Clayton - a modeling clay toy.

Contact:
Ms Leticia Friedrich
+55 2 176 624 230

BOULEVARD FILMES • Brazil □ p. 7

LOVE 2 SING



A MAGICAL, MUSICAL ADVENTURE following 3 lovable girls, a boy and his rather smelly dog, a witty and hilarious professor, and a beautiful fairy singing teacher. You can find them working hard in HARMONY HEAD QUARTERS, a magical land underground, home of the music manuscripts, the key to all living things. Without the energy of kindness and joy flowing around the world, nature is slowly withering away. The humans don't realize that without nature, the world will be no more. Along the way the characters learn about harmony, melody and rhythm to unlock new experiences and adventures as they travel the world and heal it with the music of life.

Contact:
Ms Amelia Harrison
61423366597

DREAM TO LIFE • Australia □ p. 5

LILY AND FRIENDS



The series revolves around a little girl called Lily, who is exuberant and friendly in her interactions with her garden's friends. Lily's curiosity finds her caught in the middle of arguments and conflicts between the various residents of the garden. Each episode will feature Lily's adventure in the garden with a moral or learning on sharing, helping, love, tolerance, respect etc.

Contact:
Mr Soumyashree Mohapatra
+44 7 706 123 878

GIANT WHEEL ANIMATION LIMITED (Programme MEDIA) • United Kingdom □ p. 59

MECHABOY, RISE OF LEGEND



It is about how an adventurous young man grows into a hero and fulfills his destiny. His name is Temujin, son of the chief of Chyan tribe, which is a remote colony of the powerful Hering Empire. The ambitious young man always has this dream to make Mongol a better place, a place free of the horrid rule of the Hering Empire, a place of independence and liberty. Temujin is so determined to achieve his ultimate goal that nothing would be able to deter him. After thoroughing all sorts of hardship, he finally, becomes the great emperor - Genghis Khan!

Contact:
Ms Li Li
+86 2 037 583 563

WIN SING COMPANY LIMITED • China □ p. 17

FIGURA 9 - EARLY STAGE P. 26-27

THE MEEPS



The Meeps is music-driven fun for the whole family. Think of the Beatles in «A Hard Day's Night» or the Monkees in their hit TV series as cute but edgy plush characters. The story content revolves around the musical misadventures of The Meeps band who tour the World. The Meeps will appeal to both adults and kids with world famous classic rock, pop, hip hop and country music and a multi-level humor target. Often the inspiration for the story-lines will come directly from the songs. These funny original and lovable characters are designed to charm kids who will be given a peep back stage in the music industry.

Contact:
Ms Mevelyn Noriega
+1 818 235-8377

KABILLION A MOONSCOOP ENTERTAINMENT COMPANY • United States □ p. 67

MISSION CAT POSSIBLE



The age of «Chaos» was a time where the darkness fell upon the world of Cats. The evil King Devil formed an army of Darkness raided kingdoms far and wide, laying waste upon them. A mysterious Cat Clan appeared, summoned Holy Spirits to aid them in their battle against the Darkness. They sealed King Devil into 6 elements, scatter them around the world. Today, the evil belt, under the care of Datuk Muez has been stolen. Evil cat Raven used the power of evil belt to pursue the Elements. 3 chosen cats, Alim, Tabby and Katt is on the mission to retrieve the Elements before Raven. Should they fail, the rest of the Cat Clan will be lost forever.

Contact:
Mr Shan Fei Lim
60162617691

MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION • Malaysia □ p. 42

MIA MY INVISIBLE FRIEND



Once upon a time, an old craftsman created a magical factory capable of catching children's illusions and transforming them into miraculous stories. As legend has it, the day a child stops believing in dreams, his imaginary friend will come to life to put back a smile on his face. This is the story of Mia, an imaginary friend, who arrives to earth disguised as a beautiful teenager to carry out a special mission: make Mia, who recently lost her mother, smile and believe again. Once on earth, Mia's mission becomes even greater: she must rid today's world from evil in order to prevent a future full of sadness and disillusionment.

Contact:
Ms Maria Perez Capri
+54 1 156 971 129

INCAA • Argentina □ p. 2

MORSEY AND MOP



Follow the harebrained adventures of Morsey and Mop as they explore different professions with the help of a magic lamp. Through a series of madcap mislugs, they eventually discover their sense of place, sense of time and sense of self.

Contact:
Mr Yun Chan
+65 9736-9190

PLAYING PLATYPUS • Singapore □ p. 49

MIHTE LUGH: THE SHINING ONE



Once a fantasist jack is transforming into the ancient boy hero Lugh. The Oracle charges him, his sister, brother, and two familiars to defend the Underworld. One familiar is an archer and the others magician. Had tutors them in the shaman arts and magical weapons. However, it is not that simple. His friends are at odds: none more so, than Embarr, his contentious hounyhnhm horse. Not to exclude Balor of the evil eye, he seeks their destruction helped by his deputy the super-charged SlaveMaster, and a young malevolent druid Noir. Can five kids keep the peace in the magical underworld of the fairies full of giants and transient beings?

Contact:
Mr Lughman Raymond Whittinger
+44 7 926 184 297

LOOKMAN • United Kingdom □ p. 60

MR. MIAO



This is an adventurous fantasy story happened in the mysterious oriental world. Ding Gao, the talented boy with kind heart, seduced by Mystery with opening the eyes and top-level cultivation, he is attracted to Huochan Village enrobed by a mysterious force. Meanwhile, Ghost Xiao Ren is flying above Huochan Village, as the target of the villagers. Hong Yan, a girl with a secret identity also arrives here with her master to look into the end cause of the disaster in Huochan Village. The situation in Huochan Village confuses Ding Gao and he sets his target in Xiao Ren as a suspect. Ding Gao intends to solve the crisis in the village by killing Xiao Ren but he nearly makes a huge mistake. As the problem in Huochan is getting more serious, these three's fates are closely related. At last, with the help of the old wise man Long Yan, they find the source of the disaster and reveal the big secret of Ghost Xiao Ren and Hong Yan. At the most significant moment before the crisis breaks out, Ding Gao uses the warmest real love to solve the problem.

Contact:
Mavis YAN
86-21-62566878

SHANGHAI TV FESTIVAL • China □ p. 17

FIGURA 10 - EARLY STAGE P. 28-29

30 EARLY STAGE

NADIA



This Project is an educational animation intended to focus on the improvement of logic and creativity of kids, based on design logic fundamentals. The

Contact:
Mr karam turki
+962 796 729 786

GILGAMESH STUDIO • Jordan □ p. 38

NATURE CALLS



Nature Calls is a fish out of water series about 12 yr old Marty; an overexcited, video game addicted, soda chuggin' boy who'd much rather see the «beauty of nature» on a plasma screen. One day while Marty is forced by his mom to take his daily 10 minute walk around the block, he gets magically transported to the mysterious land of Da Woods, and is chosen as the next Mother Nature. Whaaa? An earthy kid? A nature nooby? So with the help of his new "not-so-normal" nature friends, he must learn how to use his new found "nature powers" to become the next Mother Nature...Now if only he could figure out what a tree is.

Contact:
Mr Nicola Merola
1-514-891-1999

PIXCOM PRODUCTIONS INC • Canada □ p. 12

ON THE AIR



On the Air is the story of two buddies, a balloon and a plastic soldier, who are forced to be together because they are tied to one another. Dragged away from home by the wind, they finally arrive in a sky spot inhabited by balloons and other crazy characters, such as a fart cloud or a fly who dresses Prada. They will be happy with their new friends, they will face terrible enemies, and most of all, they'll argue about whose fault it was to get stuck so far away.

Contact:
Mr David Garcia
34646344788

ISLA DE BABEL S.L. • Spain □ p. 51

31 EARLY STAGE

ANIMATION KIDS

- 22x11'
- Broadcaster(s): NA
- Production budget: 0 \$
- Finance still required: 0 \$

PAINTER HITDOG



Hitdog is a little dreamer who lives in the colorful-spring town. He likes to imagine things and tell his friends about it. He has a secret brush that triggers his creativity (imagination). Whatever painted or removed using the magic brush becomes a real or disappears (he draws his imagination with the magic brush, lots of amusing things happen in the town). Note: Together with kids expert group (art teacher, color psychologists, art therapist) we create a weekly art program that draws a lot of attention and participation from viewers. We collect viewers feedback thru SNS and blogs to send them back to the experts group. The experts provide analysis material of the feedback that will be the part of the following week's art program. The parents enjoy the expert opinions on their kids works and use it to understand their own kids better.

Contact:
Ms Christine Yu
82226242831

NHCMEDIA CO, LTD • Korea, Republic of □ p. 40

RANDOM IN THE PICTURE (RIP)



Lena is that kind of girl that finds shooting pictures is a blast. She takes snaps all the time of friends, family, and specially of her buddy, Rando. When Rando and Lena hang out together you can expect the funniest unexpected moments. And that's exactly what Lena wants most: random fun with hilarious random pictures! With the camera, Lena is a free spirit. Rando is just... well, a creature! A creature that loves pics of himself, and has a Snapchat profile of intense activity. Just like Lena! Who wants to be their friend? RIP is an action-adventure-comedy property with good multiplatform interactive potential.

Contact:
Mr Saul Toresan
+39 3895595081

PETKA ENTERTAINMENT • Brazil □ p. 8

RAY & RUBY



A family of mice, used to living in a small apartment building in the city, takes advantage of the summer holidays to move to the country and set up house in an immense castle. As the parents get busy unpacking, they tell their children, Ray and Ruby, to stay close by and not to go any farther than the end of the hall of their vast new home. But of course Ray and Ruby have only one thing on their minds: exploring their new environment, from the attic to the cellar.

Contact:
Mr Samuel KAMINKA
+33.(0)6.89.83.11.39

SAMKA PRODUCTIONS • France □ p. 25

FIGURA 11 - EARLY STAGE P. 30-31

32 EARLY STAGE

ROSABELLA, PART-TIME PRINCESS



Rosabella is a little girl who likes to ask challenging questions to her parents: Where do space end? Where do snowmen live in the summertime? What type of fish is a fishfinger?

Contact:
Mr Pekka Koli
+35 8 505 552 940

VISIBLE • Finland □ p. 20

THE SECRET BAND



The Secret Band features the story of a bunch of friendless kids who put a rock band together. The show kicks off the day Pablo, a grown up guitar player in the eighties, pretends to be a classical music teacher in order to be hired in her daughter's high school. Father and daughter haven't seen each other for years because Pablo is a mess, in fact, he's not even a teacher. But the longing to be near his daughter makes him lie in the job interview and pretend he's straight and reliable. With his crazy lessons, the kids in the music class will learn to enjoy instruments and will form a group called The Secret Band.

Contact:
Mr David Garcia
34646344788

ISLA DE BABEL S.L. • Spain □ p. 51

SEEKY RICKY



Ricky is a curious six-year-old boy who is visited by different animals every night. By day together with Elvion-the tame and joyful bison who never runs out of questions, Pecano-the most imaginative pelican whose ideas make everyone burst in laughter, and Zuri-the world's kindest and brightest meerkat, Ricky will embark on a quest to discover the clues left behind by mysterious animals. With the help of the girls and boys who will join the adventure from home, they will all learn about the animals that visit at night and about caring for our planet.

Contact:
Mr Pedro Tosin
+57 3 187 156 119

ORUGA TOUCHING DREAMS SAS • Colombia □ p. 18

33 EARLY STAGE

SERAPHIM



One little girl, the main character of film, discovered in herself an opportunity to respond to God's exhortation. She could not only change herself, but with help of expression of love to people, through her fortitude in faith in God, on the basis of new experience in communication with saints, she succeed in changing of people around her. The ex-foes from her kindergarten softened, and love started to open it up in their souls. Image of the St. Seraphim of Sarov and the whole his life is like an inextinguishable lighthouse which lightens lives of the main film characters and all of potential film viewers on their way to true faith.

Contact:
Mr Vadim Sotskov
+7(499)767-13-12,
+7(499)767-23-24,

KINOATIS, LLC • Russian Federation □ p. 46

SIGGE



SIGGE is based on the bestsellers "Sigge" The novels have been sold over 1 000 000 copies and are translated to several languages. At the stable SIGGE and the other horses are as important as the people who ride there. You get a good sense of horsemanship at the same time as you are gulping down the ins and outs of head character ELINAS development from a shy beginner to one of the hard-core riders at the stable. Elinas love for Sigge overshadows everything else in her life. It is a love that gets her in trouble with the elder girls and with her friends who often think that she is taking the love of a horses a step too far.

Contact:
Mr Peter Hiltunen
46707902395

ILLUSION FILM & TV (Programme MEDIA) • Sweden □ p. 51

SOMENORIS CAVE (WORKING TITLE)



108 stories have been already developed on the narration that always connect one with thoughts and actions. The tales hinge on the discovery of the cave of Somenoris, by a group of archaeologists, who will use a special and almost «mathematical system of narration». Where the main story opens two narrative windows for each episode, each one set in the past and the other one in the present.

Contact:
Mr Cristian Jezdic
+39 3355749223

SQUARE MTC SRL • Italy □ p. 36

FIGURA 12 - EARLY STAGE P. 32-33

34 EARLY STAGE

STEVE - A TEENAGER (ALMOST) LIKE ANY OTHER



Puberty is a nightmare for Steve. When he was little, he was as happy as can be. He was small and spoke with a lisp, but that was OK. But with his teen years everything changed. Steve is still little and continues to lisp, but now he is fat and white all over with a pink spot on his belly. He has scrawny arms and a funny little head. Now life is more complicated, at home and at school.

Contact:
Samuel KAMINKA
+33 (0)1.56.03.96.45

SAMKA PRODUCTIONS • France p. 25

STONE BONE ROCKS



It's the Stone Age and it rocks! It's a hilarious adventure of DUGGY ROCKS, in a land from long, LONG ago, when primitive civilization has just begun. Like all kids, Duggy likes nothing better than hanging out in the village, STONE BONE ROCKS, with his best friends AMPELLE and CANDI and seeing what fun there is to find in the day. There's no FaceTime going on here, only a lot of stones. Stripping away the stones from the past and the modern technology of today, you'll discover that there is little difference to the hopes and dreams of the kids: the only limit to their fun is their imagination - and Duggy's imagination knows no bounds!

Contact:
Ms Jianyu GU
+86 21 58818598

TOONMAX MEDIA CO., LTD • China p. 17

THE STORM CLOUD ODDYSEE



Pikulik and Oswirek, the dwarf brothers, face the task of rescuing their friend, the good witch - Babujaga. The ugly and jealous Kuba used her evil magic powers to "disperse" Babujaga all over the different periods of the history. The dwarves launch a journey to collect various items scattered all over the Europe not only in space but also in time: from medieval ages to the contemporary times. They assist the famous Polish sculptor Veit Stoss in Cracow at his famous altar, inspire Mona Lisa's smile when Leonardo da Vinci works. They also visit the workshop of Hieronymus Bosch, and join William Shakespeare's theatrical troupe...

Contact:
Mr Włodzimierz Matuszewski
48601365002

FILMOGRAF SP Z.O.O. (Programme MEDIA) • Poland p. 45

35 EARLY STAGE

STORY TIME !



«Story Time !» is a series of beautiful little-known past stories and original tales from everywhere in the world. Children love stories: «Once upon a time...» and the magic begins! Then they fly a dragon from the sky, get carried away by the magic of a drawing that comes to life. This is the tender and funny universe of «Story Time», based on the audio collection «Papa te raconte» («Daddy tells you stories»). This series for children can also be watched together with the whole family. Humor, dreams, mystery and poetry... A facetious storyteller, with a thousand voices, tells children the most beautiful stories of our childhood.

Contact:
Ms Reys Emmanuelle
33 1 83 39 57 21

LE REGARD SONORE PRODUCTIONS • France p. 23

SUNSASTERA



After tragically losing his mother - the inventor of the world's first weather control airship called «Sunsastera» - a shy teenager named Zul discovers that he shares a special bond with the airship. Lunacorp, the owners of Sunsastera tracks the airship and forcefully captures it for reprogramming. Events spiral out of control and Sunsastera loses its ability to control the weather. Weather conditions around the world starts to turn violent and destructive. Zul and his new friends realize that he is the only person that can shut down Sunsastera and they set out on a dangerous journey in which one of them will make the ultimate sacrifice.

Contact:
Mr Noor Irwan Junaedy
Noor Azmi
60192186969

MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION • Malaysia p. 42

TALES OF HOFFMANN



A romantic fantasy based on the life and mysterious tales of E.T.A. Hoffmann - author of «The Nutcracker». This series of 26 episodes, each running 13 minutes and based on one of Hoffmann's stories, is the brainchild of acclaimed Russian artist Mikhail Chemiakin and Emmy award-winning director Stanislav Sokolov. Traditional stop-motion animation, intricate handmade puppets and large-scale sets evoke the surreal atmosphere of Hoffmann's fiction as we follow the protagonist overcoming the prejudices of the world around him to realize himself as an artist, and falling in love along the way.

Contact:
Mr Sergel Egozhin
79654459951

SOUZMULTFILM • Russian Federation p. 47

FIGURA 13 - EARLY STAGE P. 34-35

36 EARLY STAGE

TALE TELLERS



In an old bookstore, dozens of books have fallen off the shelves, releasing all of their characters. At first, Cinderella, the Mad Hatter or the Ugly Duckling will have a good time out of their books. But after a while, they will find out that they do not know how to return to the world they belong to! How will they manage to go back? Tim, a human boy who can travel back and forth to the world of books, will help them. He's the leader of a group which includes Don Quixote, the Puss in Boots, Pinocchio and Little Red Riding Hood. They will all take part in the great adventure of returning the other characters to their own fairytales.

Contact:
Mr David Garcia
34646344788

ISLA DE BABEL S.L. • Spain p. 51

TEE AND MO



Aimed at both 2-4 year olds and their caregivers, Tee and Mo revolves around the daily adventures of an adorable and unstoppable baby monkey, Tee, and his first-time mum, Mo. The episodes explore everyday situations through the point of view of the bond between young children and their parents/caregivers, and how they both learn to be kids and parents by facing the challenges of daily life together. Conceived from the outset as a brand to serve a dual audience of children and their caregivers.

Contact:
Ms Juliet Tzabar
+44 7 973 749 571

PLUG-IN MEDIA (Programme MEDIA) • United Kingdom p. 61

TIGER MOUNTAIN ZOO



An animated series following the adventures of a group of zookeepers as they look after the animals in their zoo. The main characters are Cat Vickie the big cat keeper, and trainee zookeeper Fuzzy Richard, with supporting characters including Eli Earlie, Primate Daisy and Vet Linda. Based on a real-world working zoo, the keepers and animals interact in a realistic manner. Each episode focuses on a different species of animal, and the programme is both funny and educational. At the end of each episode Cat Vickie presents a section called «Today You Met...» presenting real world footage and facts of the show's featured animal.

Contact:
Mr Mat Larkin
0044 (0)1206 573153

WHITE TIP MEDIA • United Kingdom p. 63

37 EARLY STAGE

TIM'S TIME MACHINE



What if something as simple as a tree house was able to do something extraordinary? Tim's Time Machine and the kids' endless curiosity are just the starting point of the adventures little Tim and Mus the squirrel will have travelling through time. Just pull the lever inside their tree house, and it will take them to unknown places, times and characters. Tim's Time Machine can appear anywhere at anytime!

Contact:
Mr Hugo Pineda
+34 646 717 939

BOOGIE BANG FILMS • Spain p. 49

THE TINIES OF RAGLAN SHIRE



Raglan Shire is a whimsical world of differing locales inhabited by small, charming characters called the TINIES who generally lead a very spirited and silly existence in this reality. Mail Toads act as post and instant message carriers. Sprawling cities are nestled in giant trees. Travel is via airships, root chutes and tree trains and waffles and Woolberries are favorite culinary delights. It's an imaginative world that's consistent yet slightly surreal. With endearing and personality rich characters that children of all ages can relate to. Follow the adventures of Tavi, Kimber, Crash, Oni and Snugs in The Tinies of Raglan Shire!

Contact:
Mr Michael Kushner
1-253-332-9349

JAZZ PAWS LLC • United States p. 67

TORPEDO - PART 2



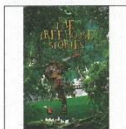
The second part of the torpedo movie unfolds the adventures of the super hero and his continues fights against the evil along with his beloved friends naina and sanju. Now he becomes more powerful the power suit is wearing new ideas to bring back the goggle there by destroy the earth. The film includes many thrilling incidents which reveal what happens to sanju's father after his disappearance. Like the first part the production team takes special care on keeping the thrill, quality and attractiveness in the second part also. Definitely this one also will become a celebrated one especially among the kids.

Contact:
Mr SANDEEP P SASIDHARAN
+91 8 714 451 590

KEYFRAMES ANIMATION STUDIOS • India p. 31

FIGURA 14 - EARLY STAGE P. 36-37

THE TREEHOUSE STORIES



Contact:
Ms Emmanuèle Petry
+33 (0) 6 07 88 67 54

In a treehouse, Lisette is hosting the game since it's her treehouse (and also Enora's in a way) but the boys really feel at home there! The place is a real cabinet of wonders, where their most treasured possessions pile up everywhere. IT'S THEIR territory. And you need a password to get in as it's a real sanctuary!

ANIMATION KIDS

- 26x3'
- Co-production partner(s): Dog House
- Broadcaster(s): France Télévision
- Production budget: 48 975 €
- Finance still required: 12 000 €

DANDELOOO (Programme MEDIA) • France p. 22

TURTURBO



Contact:
Mr Raye Lee
60123068688

The fastest turtle in the world is on its race track again! Besides racing his all-time rival, Jimmie Dreamie the Race Rabbit, it is now no longer a tale of only them both! Turturbo is faced with fiercer rival this time! Racers ranging from Mad dragster Scientist Dr Drag, Rapide Chef Pierre, Hustling General Guts, Swiftly Sexy Catherine and the list of speedsters goes on. All of them aiming to go full speed throttling towards the finishing line!

ANIMATION KIDS

- 78x7'
- Broadcaster(s): NIL
- Production budget: 3 200 000 \$
- Finance still required: 2 240 000 \$

MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION • Malaysia p. 42

VEGGIE'S TOWN



Contact:
Ms Reshma Jaiswal
+91 119 811 742 400

In the middle of lush green mountains is located a small and strange town of vegetables Veggie's town. The town and its people are both unique in nature, they are very friendly and always willing to help each other. Through their willingness and tact, they succeed in finding their way out of even the biggest and most complex problems and solutions. Jackson and Miranda are the main protagonist of the story who live joyously with their entire family. Its been beautifully showcased through this series.

ANIMATION FAMILY

- 25x22'
- Co-production partner(s): Rudra Eye
- Broadcaster(s): Rudra eye
- Production budget: 173 611 €
- Finance still required: 80 000 €

RUDRA EYE • India p. 31

WANDERINGS AND MISFORTUNES OF FIERCEWOLF



Contact:
Mr Ivan Agenjo
34618142089

Fiercewolf is a lazy guy who wants to become respected and feared. Looking for something better than he has now, he leaves home in search of adventures. But what he finds is a Hindi circus managed only by animals, where he will be meeting poodles, little rats, elephants, racoons, hens... Every time Fiercewolf deals with some of them will end up being deceived, and mocked, and running away to save his own skin.
The main literary reference as a point of departure is a traditional Russian tale, in addition to many other fables and traditional legends. The series tackles a main topic: the search for personal independence and experience.

ANIMATION TWEENS & TEENS

- 52x7'
- Co-production partner(s): OQO Films
- Broadcaster(s): None yet
- Production budget: 0 €
- Finance still required: 0 €

EDEBE AUDIOVISUAL LICENSING • Spain p. 50

WIDE WEST



Contact:
Mr Luca De Crescenzo
39055210487

The story, exciting and full of action, follows the adventures of four young heroes on the planet Verna-Kool, a world whose peculiarities remind our FAR WEST. The appearance and the characteristics of its population hark back to the Native Americans, Cowboys, outlaws, gunfighters and gold diggers... Everything is reflected in the charm of the iconography WEST, transformed and modernized in a vision between science fiction and magical. The characters will have to recover the pieces of an ancient and powerful talisman, by overcoming obstacles, difficulties and terrible opponents to bring back order and balance to their world.

ANIMATION KIDS

- 26x26'
- Co-production partner(s): MALLARD CAPITAL
- Broadcaster(s): RAI
- Production budget: 4 500 000 €
- Finance still required: 3 600 000 €

STRANEMANI INTERNATIONAL SRL (Programme MEDIA) • Italy p. 36

ZOONETS



Contact:
Mr Amadeu Alban
5,5718881448e+011

They're animals, but underneath all the fur and claws, they're still kids! Zoonet is a self-contained world: part zoo, part small town. Its oldest inhabitant, Hugo - the turtle, came up with an idea: an after school club for all the zoo kids. He got tired of trying to keep order - lions chasing gazelles, wolves hunting rabbits, elephants charging around like... well, elephants. So he created the eThe Zoonets league - a sports competition for all the kids at the club to develop teamwork. Everyone is excited about being a winner. But for the league to succeed they need to learn that, both on and off the pitch, you only win if everybody wins!

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 26x11'
- Co-production partner(s): Planet Nemo Animation
- Broadcaster(s): TV Record
- Production budget: 2 000 000 €
- Finance still required: 2 000 000 €

MOVIOCA CONTENT HOUSE • Brazil p. 8

FIGURA 15 - EARLY STAGE P. 38-39

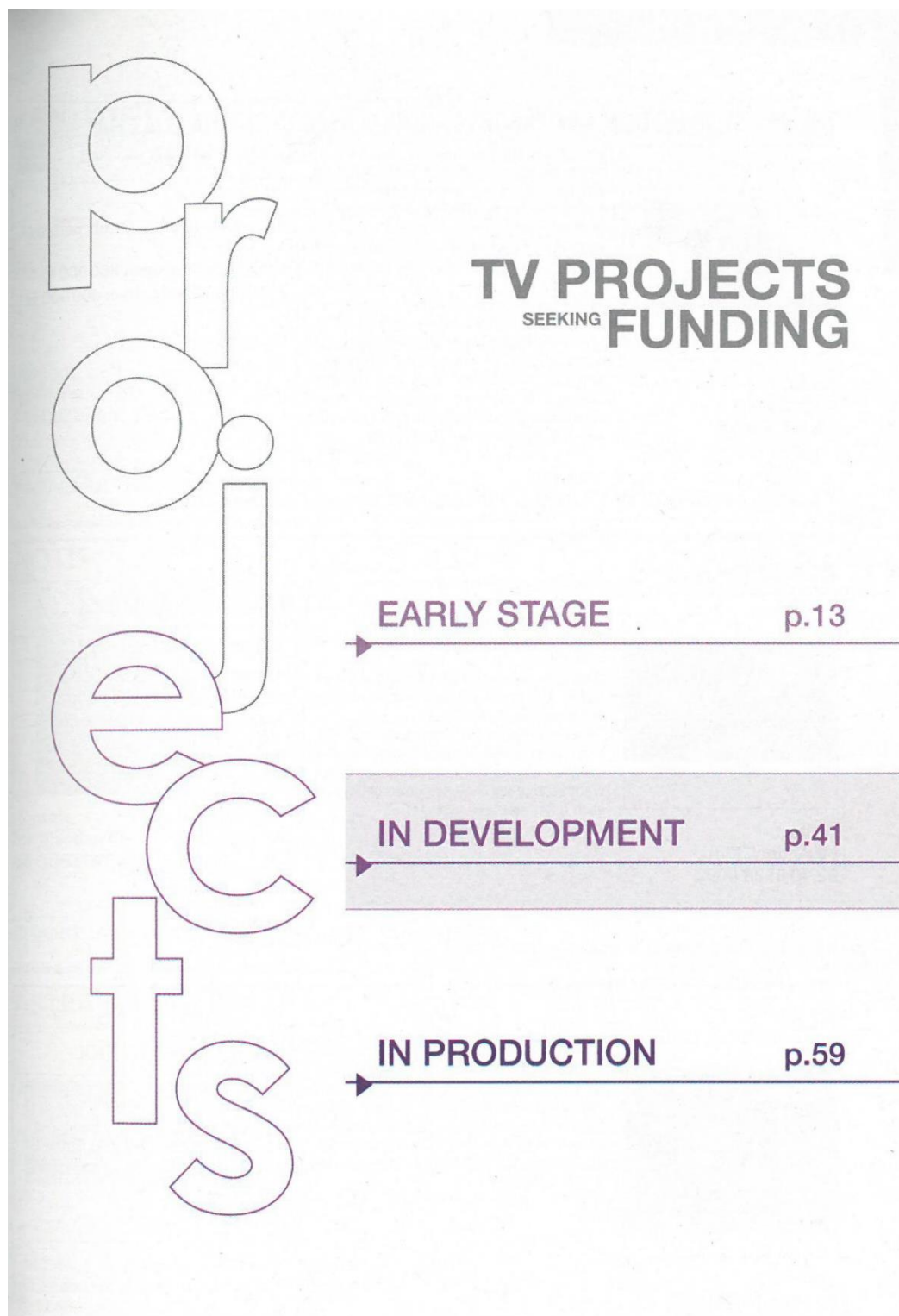



FIGURA 16 - ÍNDICE IN DEVELOPMENT

42 IN DEVELOPMENT

THE 3D + STOP-MOTION + INTERACTIVE ANIMATION PROJECT "CHA CHA CHA"

ANIMATION KIDS




Joy and happiness are the soul of this project, and our goal is to bring them to children. Kaya is a natural born dancer. When she dances, amazing things happen! In the animated series, along with the spectacular adventure with Kaya and her friends, you will not only find interesting stories, meet funny characters, sing familiar kid songs and make a variety of dancing moves from different nations, but also able to create your own styles of dancing through the interactive mobile application, and share it to your friends. The additional dance courses with easy step by step visual guide is also available in 3-minute format animated series.

Contact:
Ms Hui Zhu
86,139109076

7 STARHUI ANIMATION STUDIO & TSINGHUA UNIVERSITY • China □ p. 14

4 INCHERS




Courage and Friendship of Tiny Animals that Win the Giant Bully Cat!
"Get out of here, pygmies! This house is now mine!"
One day, a bully cat showed up and kicked the small animals out. Now they are living in a shabby attic.
If we're together, we can get our house & stuff back! Small animals know they are much smaller than the cat. But they don't want to give up! They decide to believe in each other and take courage!

Contact:
Mr Andrew Kim
82 10 3528 0092

AK ENTERTAINMENT • Korea, Republic of □ p. 38

ALBI



It starts from a magic book. Albi and his friends live in an enchanted world of snow in the middle of nowhere. In the beginning there's only Albi and the snow. But then he sets off to create himself a home and there will be hilarious surprises. Albi's everyday objects just love to play around with him...

Contact:
Mr Mikael Wahlforss
+35 8 405 442 490

EPIDEM (Programme MEDIA) • Finland □ p. 20

43 IN DEVELOPMENT


«ANTENNAE. (ANT TALES)» SERIES

As it is clear from the name of the series, it is about ants, who represent a symbol of natural hard work for the sake of all. Aren't those the characteristics that distinctive for Tatars? Creators of the series have tried to show the world a national character of Tatars with simple and entertaining humorous forms of ultra-short gag-cartoons. Each episode represents a folk proverb, and that is yet another way of preserving the national folklore, introducing treasures of Tatar culture to the world audience.

Contact:
Mr Marat Ganiev
79600327242

TATARMULTIFILM • Russian Federation □ p. 48

AOTU




AOTU is an original anime depicting an epic journey in a fantasy world. King, a young admirer of heroes, joins the «AOTU tournaments», a competition that would grant the winner the power to rule the world for next ten years. However, the truth is never so simple. The further King and his friends go, the more strange things they find. Mysterious characters show up and unexpected disasters break in the end, the entire tournament has gone out of control. A great scheme is yet to be revealed.

Contact:
Mr Xiaodan Qu
86-18621913396

SHANGHAI SHANG DI MEDIA CO., LTD. • China □ p. 16

ASTRA'S WORLD



Technology is universal, and nobody knows that better than Astra, a 7-year-old astronaut, who solves missions throughout the galaxy! With her trusty tablet Scarlett, Astra explores new worlds, helping those in need. Rounding out the team is Cap'n Mom, #1 Dad, and Chief Engineer Grandma. Astra's World is a preschool property for the 3-5 year old age group, with a technology curriculum. The format is 52 x 11 minute TV episodes with 26 shorts exclusively for the second screen. Mobile apps and second screen play emulate Scarlett so that every kid can become ASTRA!

Contact:
Ms Shabnam Rezaei
19174022004

BIG BAD BOO STUDIOS, INC. • Canada □ p. 10

ANIMATION TWEENS & TEENS

• 10x11'
• Co-production partner(s): no
• Broadcaster(s): TV channel "New age"
• Additional partners: no
• Production budget: 150 000 \$
• Finance still required: 100 000 \$

ANIMATION PRE-SCHOOL

• 26x20'
• Broadcaster(s): TV and Internet
• Production budget: 1 500 000 \$
• Finance still required: 800 000 \$

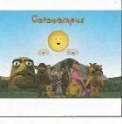
ANIMATION PRE-SCHOOL

• 52x11'
• Broadcaster(s): YLE
• Co-production partner(s): None so far
• Production budget: 700 000 €
• Finance still required: 500 000 €

FIGURA 17 - IN DEVELOPMENT P. 42-43

44 IN DEVELOPMENT

CATAWAMPUS




'Catawampus' is a prehistoric fantasy series that combines animation with some live action to create an off-the-wall world populated by unimagined megalomaniacs, talking volcanoes and PH.D. wielding dinosaurs. Full of absurd, anachronistic humour and madcap adventure, the show also imparts a few interesting scientific facts and occasional life-lessons for 10 to 12 year olds. This is a project to be written and produced entirely in the UK.

Contact:
Mr Steve Walsh
(44) 1295 814945

EVERGREEN ENTERTAINMENT (Programme MEDIA) • United Kingdom □ p. 58

CITIES AND FESTIVALS OF RAJASTHAN(JAIPUR)



Jaipur is the capital and the largest city of the Indian state of Rajasthan. Whole city is covered by Arawali hills. It was founded by Maharaja Sawai jai Singh II on 18th November 1727. Jaipur is known as the pink city because of the colour of stones used exclusively everywhere, and every wall of the city. Vidyadhar Bhattacharya designed the whole city with his beautiful imagination. Forts and palaces are the main attraction of the city. Nahargarh Fort is the most attractive fort in Jaipur, situated at a height of 600 feet above the ground level. It is also made by Maharaja Sawai jai Singh II.

Contact:
Ms Reshma Jaiswal
+91 119 811 742 400

RUDRA EYE • India □ p. 31

COATI



Coati is a brand new 52 x 11:00 preschool series. It features the lovable character, Coati, and all his amazing friends in Sun Forest. The series helps children with basic problem solving skills and also helps them gain a deeper appreciation for the natural world and all the wonderful plants and creatures who share our planet.

Contact:
Ms Anabella Dovarganes
1-305-443-8680

UPSTAIRS LLC • United States □ p. 70

ANIMATION KIDS

• 26x11'
• Co-production partner(s): None so far
• Broadcaster(s): None so far
• Production budget: 520 000 €
• Finance still required: 320 000 €

ART/MUSIC/CULTURE


• 13x22'
• Co-production partner(s): Rudra Eye
• Broadcaster(s): Rudra Eye
• Production budget: 72 000 €
• Finance still required: 40 000 €

ANIMATION PRE-SCHOOL

• 52x11'
• Broadcaster(s): Children
• Production budget: 7 800 000 \$
• Finance still required: 5 850 000 \$

45 IN DEVELOPMENT

THE FANTASTIC SHOW OF JOHNNY AND MR.FROG

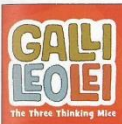


Johnny and Mr. Frog are the greatest stars of them all or at least that's what they want to believe. They dream on create the biggest, brightest and colorful show ever presented at the Old Clock Theater, and they do so in their imagination. With the help of the GO-GO mice, their faithful assistants and the threat of the evil Caponno cat, they will try to create in every episode a unique theatre extravaganza for the entertainment and amusement of the children.

Contact:
Ms Paula Rivera
1.787.455.5840

ATENCION ATENCION, INC. • Puerto Rico □ p. 45

GALLI LEO LEI




Galli, Leo and Lei: The Three Thinking Mice is an animated tale of 3 curious rodents who always want to know how things work, finding themselves in wild predicaments which require them to design inventions that they must put to the test through scientific experiments!

Contact:
Mr Daryl Wilson
62227275466

KUMATA INDONESIA • Indonesia □ p. 32

GARDEN TALES



Two kids live in the beautiful and magical Suzhou gardens in China, discover that evils born from pollution plan to destroy this beauty of the world in order to become stronger and attack the world. They decide to fight them and become the Gardens protectors. It's a story mixed with Suzhou gardens, Chinese folklore and culture.

Contact:
Mr Kun Wu
+86(0)51262620042

SHIAO ANIMATION CO., LTD • China □ p. 17

ANIMATION TWEENS & TEENS

• 26x7'
• Broadcaster(s): UNIVISION PUERTO RICO
• Production budget: 780 000 \$
• Finance still required: 585 000 \$

ANIMATION PRE-SCHOOL

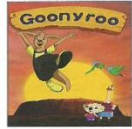
• 24x7'
• Broadcaster(s): N/A
• Production budget: 820 000 \$
• Finance still required: 0 \$

ANIMATION FAMILY

• 52x12'
• Broadcaster(s): TV
• Production budget: 2 880 000 €
• Finance still required: 1 200 000 €

FIGURA 18 - IN DEVELOPMENT P. 44-45

GOONYROO - 26 X 12 MIN ANIMATION HD.



Contact:
Mr Tony Kong
+61 466813391

AMPHITHEATRE PTY LTD • Australia ▢ p. 5

GORIS, THE GORILLA



Contact:
Mr Jorge Gonçalves
+55 11 953 388 649

SPLIT STUDIO • Brazil ▢ p. 9

«HABBIE AND COOK» (OR «HABIKUKE»)



Contact:
Ms Xiaohui Cui
+86(0571) 28856291

ZHEJIANG DISHUN TECH. CO., LTD • China ▢ p. 18

ANIMATION KIDS

- 26x12'
- Co-production partner(s): Currently in development by Amphitheatre Pty Ltd.
- Broadcaster(s): Not yet
- Production budget: 1 500 000 \$
- Finance still required: 500 000 \$

ANIMATION KIDS

- 26x28'
- Co-production partner(s): Dimension Confil
- Broadcaster(s): in negotiation
- Production budget: 1 006 720 \$
- Finance still required: 701 265 \$

ANIMATION KIDS

- 26x12'
- Broadcaster(s): TV
- Production budget: 613 500 €
- Finance still required: 120 000 €

ANIMATION KIDS

- 26x12'
- Co-production partner(s): Communication University of China
- Broadcaster(s): Youku and CCTV
- Production budget: 700 000 €
- Finance still required: 500 000 €

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 10x2'
- Co-production partner(s): no
- Broadcaster(s): not yet
- Production budget: 90 000 €
- Finance still required: 55 000 €

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x12'
- Co-production partner(s): Studio-B
- Broadcaster(s): KBS 1TV
- Additional partners: KBS, KBS Media
- Production budget: 3 371 596 \$
- Finance still required: 718 456 \$

JONALU, SEASON 3



Contact:
Ms Kim Enderle
+49 1 774 541 717

SCOPAS MEDIEN AG • Germany ▢ p. 28

KREECHAZ - GO WILD !



Contact:
Mr Artur Kubicek
+49 1 792 442 738

FISH BLOWING BUBBLES GMBH (Programme MEDIA) • Germany ▢ p. 27

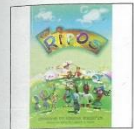
KUNG FOOD



Contact:
Mr Haiming Cheng
86-13729882646

YI ANIMATION INC. • China ▢ p. 18

LOS RIPOS



Contact:
Mr Daniel Harroch
155301142

ZVLO • France ▢ p. 26

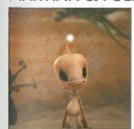
THE MAGIC TOWER



Contact:
Mr Alexander Gerassimov
79166769610

MASTER-FILM STUDIO • Russian Federation ▢ p. 46

MARTIAN & PULPET



Contact:
Mr Claudio Grandinetti
+54 911 4477 7496

UIPAA, Argentine Association of Animation and Transmedia Producers • Argentina ▢ p. 3

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 13x25'
- Broadcaster(s): ZDFtivi, KiKA
- Production budget: 2 300 000 €
- Finance still required: 1 380 000 €

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x11'
- Broadcaster(s): tbd
- Production budget: 6 800 000 €
- Finance still required: 5 100 000 €

ANIMATION TWEENS & TEENS

- 1x90'
- Broadcaster(s): RTV KAKU
- Production budget: 4 000 000 €
- Finance still required: 2 800 000 €

ANIMATION TWEENS & TEENS

- 52x13'
- Co-production partner(s): Viduomedia Group
- Broadcaster(s): none
- Additional partners: Genial Media
- Production budget: 3 000 000 €
- Finance still required: 1 000 000 €

ANIMATION FAMILY

- 52x13'
- Co-production partner(s): Viduomedia Group
- Broadcaster(s): none
- Additional partners: Genial Media
- Production budget: 3 000 000 €
- Finance still required: 1 000 000 €

ANIMATION KIDS

- 26x11'
- Broadcaster(s): no
- Production budget: 2 550 000 \$
- Finance still required: 1 700 000 \$

ANIMATION KIDS

- 26x5' / 26x7'
- Broadcaster(s): NA
- Production budget: 805 000 \$
- Finance still required: 610 000 \$

FIGURA 19 - IN DEVELOPMENT P. 46-47

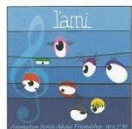
KUNG FU BUNNY SEASON 2 AND 3



Contact:
Mr Li Zhiyong
+86 13811085317

JIJOY ANIMATION STUDIOS • China ▢ p. 16

LAMI



Contact:
Ms Makiko Defaye
+81 3 5786 3966

AOKI • Japan ▢ p. 36

THE LITTLE TRAIN CHOO CHOO



Contact:
Mr sin-sik kim
82-010-8285-7905

JM ANIMATION • Korea, Republic of ▢ p. 40

ANIMATION FAMILY

- 26x12'
- Co-production partner(s): Communication University of China
- Broadcaster(s): Youku and CCTV
- Production budget: 700 000 €
- Finance still required: 500 000 €

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 10x2'
- Co-production partner(s): no
- Broadcaster(s): not yet
- Production budget: 90 000 €
- Finance still required: 55 000 €

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x12'
- Co-production partner(s): Studio-B
- Broadcaster(s): KBS 1TV
- Additional partners: KBS, KBS Media
- Production budget: 3 371 596 \$
- Finance still required: 718 456 \$

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x12'
- Co-production partner(s): Studio-B
- Broadcaster(s): KBS 1TV
- Additional partners: KBS, KBS Media
- Production budget: 3 371 596 \$
- Finance still required: 718 456 \$

LOS RIPOS



Contact:
Mr Daniel Harroch
155301142

ZVLO • France ▢ p. 26

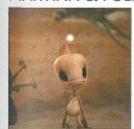
THE MAGIC TOWER



Contact:
Mr Alexander Gerassimov
79166769610

MASTER-FILM STUDIO • Russian Federation ▢ p. 46

MARTIAN & PULPET



Contact:
Mr Claudio Grandinetti
+54 911 4477 7496

UIPAA, Argentine Association of Animation and Transmedia Producers • Argentina ▢ p. 3

FIGURA 20 - IN DEVELOPMENT P. 48-49

50 IN DEVELOPMENT

MASTER KARATE TODD AND THE POWER SQUAD

(PREVIEW BRANDING DOCUMENT IN DATABASE) Ready to enter a world of adventure, excitement, and laughter, where you can master your potential and show your strength? Then you're ready to join the Power Squad and team up with the 21st-century's ultimate hero, Master Karate Todd!

In his own show, MKT, as the master's known to his friends, teams up with DJ Flow, a young cheerleader, and his karate pupils, the Power Squad. Giving MKT advice is Inez, a wise cardinal, who knows that true happiness comes from finding the power inside you. Each dynamic 30-minute episode focuses on a unique aspect of martial arts, staying active, & self-development.



Contact:
Mr Harold Ford
1 201 759 8233

MASTER KARATE TODD PRODUCTIONS • United States ▢ p. 68

MAUSE CORP.

On a remote desert island, under the thickest of tropical jungles, buried deep in the entrails of the Earth, lies a secret laboratory in which human beings worked on strange experiments centuries ago. After the extinction of the human race, the laboratory was abandoned, but its mice have evolved to become highly intelligent beings... or maybe not so. MauseCorp is a comedy telling the adventures of Gonzo and Lucas, two brothers who have just started working as novices at a crazy corporation of mice scientists. This is where they carry out weird experiments with surprisingly funny side effects.



Contact:
Ms Mar Luque
34630520727

FINDING4YOU • Spain ▢ p. 50

MIDO DINO

Our alchemist Darmu has lots of disasters on his way to buy the birthday gift for his son. Not only his money was stolen, but also kicked out by his wife. The only thing Darmu can do is to complain about his unfair treatment to Dr. Asi. So he goes to Dr. Asi's lab with a dinosaur egg he picks up on the way. But something unexpected occurs: the magic dinosaur is making its debut - our Mido Dino. Then, a series of interesting stories happen, as well as catching attention from bad guys. Evil Jarmar, the Master of Ceremonies of Circus Giganticus, wants to possess Mido as his own by conspiracy. Could little Mido and Darmu's get through it?



Contact:
Ms Oliver Yu
+86 13 861 247 750

CHANGZHOU DINOSAUR PARK CO., LTD. • China ▢ p. 14

51 IN DEVELOPMENT

MISSION OCEANS

Transmedia concept: Our TV series, based on the documentary movie «Oceans» by Jacques Perrin, is a hybrid, a clever mix of 3D CGI animation and real images in their submarine. Vad and Marvin observe marine fauna. On board, they communicate with Uncle Jules, an oceanographer. Marvin films these expeditions and posts the videos on their blog. Their aim is to collect animals' videos and share them with our young audience. In each episode, kids will discover a new creature. We will treat their adventure in with good humor, gentleness... and surprise! A second screen application: An adventure game! A website! A mobile/tablet application!



Contact:
Mr Florent Mounier
+33(0)545901288

2D3D ANIMATIONS • France ▢ p. 21

THE MOFFELS

Lucy has recently moved with her parents into a very old house. It once belonged to a famous astronomer. One night she discovers in the attic a mysterious star chart with an inscription. After she read aloud the magic words, three bulky MOFFELS pop down through the roof's trapdoor: Leopold, Panini and Bruno. The chubby half-fairies come from a far away star and they will stay with Lucy for 33 1/4 moons. And the best thing is THE MOFFELS are commissioned to fulfill Lucy ONE wish every night? From now on Lucy can't wait until her mom says good night. Together with THE MOFFELS she discovers the wonderful world of nightly adventures.




Contact:
Ms Andrea Bannert
+49 30 22 07 91 45

BWO TV and Licensing - BWO Marketing Service GMBH (Programme MEDIA) • Germany ▢ p. 27

MONDO YAN

Mondo Yan tells the story of three teenage heroes, chosen to save the mystical world they call home Xia, a brave samurai who can master anything but his teenage life, April, a free-spirited warrior obsessed with dancing, and Pai, a clumsy rodent convinced he's the world's most lethal Ninja. They have been chosen to defend the fragile natural balance of the «An Wood» perched on top of abandoned skyscrapers, remnants of a long lost civilization.



Contact:
Mr Sergi Reigt
34680455500

IMIRA ENTERTAINMENT • Spain ▢ p. 51

FIGURA 21 - IN DEVELOPMENT P. 50-51

52 IN DEVELOPMENT

MR. TOTI

Series 7M: TOTI's target 52 x 7.5 min to children 3-9 years old. 2D Animation CUT-OUT. BG: 3D. Stories cognitive-adventure, are filled with gentle humor, but above all they contain a powerful educational and moralizing force. In every episode Mr. Toti finds in his mine subject, becomes a key plot element in solution of existing problem. Story has always a lot of turning points, which cases, that develops in a surprising way for the viewer. The way to happy final is not easy, because mischievous twins always complicate the situation, with their wrong behavior. Support for the hero is a friend- Hehel they together overcome adversity.



Contact:
Mr Mirosław Andrzej Malaga
+48 602 259 111

ORANGE STUDIO ANIMACJI SP Z O.O. • Poland ▢ p. 45

MY BLEEPING LIFE

My Bleeping Life is a live-action comedy that pushes the envelope of the suburban fantasy genre when a colourful, family is «space invaded» by a fantastic shape-shifting Alien Robot. Made in another galaxy, dispatched to the wrong planet, an alien robot disrupts the life of Charlotte and her family in many unexpected ways. Built by a super-advanced civilization as a multi-tasking home help device, Bleep is mistakenly delivered to Charlotte Martin, a 14-year-old Earth girl.



Contact:
Ms Alison Rayson
+44 (0) 7802 825227

RAYDAR MEDIA LIMITED • United Kingdom ▢ p. 61

NELLY & NORA

A charming, clever girl and her high-spirited sister holiday by the sea, where they have all-weather fun, adventures and a lifetime of memories. The wind blows things into the camping park, the sun heats the beach's soft sand, and the rain is the cause of endless dilemmas over what to wear! Still, Nelly and Nora are determined to have fun and adventures, whatever the weather.



Contact:
Mr Gerard O'Rourke
+35 3 862 479 877

GERONIMO PRODUCTIONS LIMITED (Programme MEDIA) • Ireland ▢ p. 33

53 IN DEVELOPMENT

PARALLEL

Erik, 17 year old, smart yet shy and with low esteem is taken into a parallel magical universe by Trondian (Sherlock Holmes of that universe) and Guggio, a talking turtle, where he is allowed to stay only for a limited time each visit. He is trained in the academy of Sorcery to become one of the best magicians in that universe. He boosts his self confidence during this process and gains a lot of enemies due to his growing fame and successes. The series follows his adventures in the parallel universe as Erik solves magical crimes along with Trondian and Guggio in each episode.



Contact:
Mr S Shridhar
381 631 114 665

TELIC STUDIOS • United Kingdom ▢ p. 62

PASTA FREAKS

Nobody knows that, near our galaxy, the Milky Way, another one exists: the juicy Way! There, on the planet Makarony, inhabited by «pasta-people», a whole population shaped as macaroni, spaghetti and bucatini live happily wallowing in huge craters filled with SUGO! When it starts raining low, 4 of them head to Earth attracted by the irresistible sauces of the TOMATO's Family. Two brothers and their sprightly GrandPa, will strongly defend their kitchen by the bizarre attacks of the crazy pasta-aliens, very greedy of their irresistible sauces! The most «al dente» aliens of the Universe!



Contact:
Mr Luca De Crescenzo
39055210487

STRANEMANI INTERNATIONAL SRL (Programme MEDIA) • Italy ▢ p. 36

QUA QUA

There is a mysterious whale island that nobody knows in the sea where a twinkling wave is welcoming. This island in the form of a whale is actually the back of the biggest whale in the world which is a blue whale. A mysterious whale island created on the back of a blue whale. Here Friends of QuaQua are living together. On one side of the whale there is a fountain gushing out forming a river and around the island baby whales are fooling around and when rainbow forms, you can even hear a fantastic whale sound. A whole conceals himself from Qua and his friends and when stars twinkling night falls, they travel a long journey to an island where Qua's family dwells.



Contact:
Ms Sunny Ryu
+82 10 9120 2393

NEXT VISUAL STUDIO CO., LTD • Korea, Republic of ▢ p. 40

FIGURA 22 - IN DEVELOPMENT P. 52-53

SCHOOL 13



Contact:
Mr Alexander Morev
79150967688

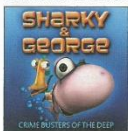
D3 MEDIA • Russian Federation □ p. 46

Short independent stories. Main hero - Dimon Kitzkov studies at school, plays computer games, falls in love, communicates with his parents, friends and teachers and explores the world around. Self-irony helps him to find a way out of different life situations.

ANIMATION TWEENS & TEENS

- 15x12'
- Broadcaster(s): none
- Production budget: 750 000 €
- Finance still required: 600 000 €

SHARKY & GEORGE



Contact:
Mr Jacques Pettigrew
1-514-578-2715

CINEGROUPE CORPORATION • Canada □ p. 10

No mystery is too mysterious, no danger too dangerous, no villain too... well, villainous. Sharky and George's Detective Agency: It'd be a crime not to use them... Cool, isn't it? Sharky thought it up himself. About five seconds after George thought it up - which, come to think of it, is kind of what usually happens in the crime-solving department, too - with George being the brains but Sharky somehow getting most of the credit. Oh, well - they're partners and best pals, so why quibble? By hook or by crook, they somehow always manage to solve every mystery arch-villain and wanna-be rapper Dr. Jelly.

ANIMATION KIDS

- 52x12'
- Co-production partner(s): China
- Broadcaster(s): in negotiation
- Additional partners: Europe
- Production budget: 6 500 000 \$
- Finance still required: 2 500 000 \$

SILLY SEASONS



Contact:
Mr Andre van der Merwe
+27 73 122 6347

FLYING CIRCUS • South Africa □ p. 49

Silly Seasons is an animated children's TV series, which tells the story of four girl characters who live in a world defined by the four different seasons. The characters each live in a specific season, and their personalities and aesthetic design is influenced by these themes. The series is aimed at 6 year old girls.

ANIMATION KIDS

- 1x24'
- Broadcaster(s): none
- Production budget: 5 000 000 \$
- Finance still required: 3 750 000 \$

SURPRISE LANE



Contact:
Ms Raquel Benitez
+1 416 421 4229 Ext. 113

COMET ENTERTAINMENT INC. • Canada □ p. 10

Surprise Lane is home to 5 children who live as neighbours in different shops. In each episode, a surprise occurs and a schema-related gift (contained in their backpacks) helps them solve the challenge of the day. The children help their shop-keeper parents (who don't know that it is the children who make their shop successful). It is perhaps the most educationally-driven show ever to be made, developed by Jacqueline Harding (a renowned educationalist and child development expert) formulated through years of research. Nothing is accidental in the show, all signals, music, vocabulary, humour and narrative have a designed purpose.

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x7'
- Co-production partner(s): Comet Entertainment & Tomorrow's Child
- Broadcaster(s): N/A
- Production budget: 3 450 000 \$
- Finance still required: 2 300 000 \$

THUNDER BOY



Contact:
Mr Joon Lee
+82 10 2460 6273

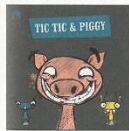
B.I. GROUP • Korea, Republic of □ p. 38

Johnny is an ordinary 12 year old boy who is the least unlikely candidate to become a rockstar one day. However, he stumbles into Zeus and is put in position of taking care of Zeus' guitar. With this super guitar he got, every incident that happens around him ever since leads him to become more and more of a rockstar. Thunderboy is a new type of super hero story that has elements of both comedy and fantasy where the hero's triumph comes from overcoming hard situations with his weapon of choice, rocking out his guitar.

ANIMATION TWEENS & TEENS

- 52x11' / 26x22'
- Broadcaster(s): MBC
- Production budget: 5 000 000 \$
- Finance still required: 2 500 000 \$

TIC TIC & PIGGY



Contact:
Ms Anabella Dovarganes
1-305-443-8680

UPSTAIRS LLC • United States □ p. 70

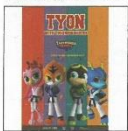
Tic, Tic & Piggy is an animated series that tackles one of parenthood's apparently insurmountable tasks: making personal hygiene fun for kids. It achieves this goal via smart writing that doesn't talk down to kids, innovative animation and a visual style that mimics children's doodles and heaps of sassy attitudes. The characters are two tics and a pig. In a series of imaginative adventures, they discover why personal hygiene is important to avoid health issues. It's a fun ride, with jokes, musical numbers and a lot of wacky banter.

ANIMATION KIDS

- 13x5'
- Broadcaster(s): Children
- Production budget: 585 000 \$
- Finance still required: 438 000 \$

FIGURA 23 - IN DEVELOPMENT P. 54-55

TYONWITH TAEKWON HEROES



Contact:
Mr Justin Kim
82 10 9541 1226

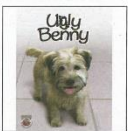
AVA ENTERTAINMENT CO. LTD. • Korea, Republic of □ p. 38

A reckless trouble maker, Tyon grows up learning Taekwondo with his 3 friends without knowing he is the chosen one who will realize the great unification of Taekwondo. Tyon and his friends, Dron, Jin and Haero are the descendants of the tribes born with the energy of Earth, Wind, Fire, and Water respectively. Their forces have to be unified to defeat the evil force. The day of Armageddon draws near yet there is still a long way to go to become a master.

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 26x10'
- Broadcaster(s): DAEKYO TV
- Production budget: 2 147 483 647 \$
- Finance still required: 2 147 483 647 \$

UGLY BENNY



Contact:
Ms Cheryl Freeman
+1 (818) 812-6555

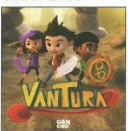
ENGINE 15 MEDIA GROUP LLC • United States □ p. 66

A fuzzy, frumpled, tiny ball of frazzled yarn with 4 paws and two sweet eyes peeping out, Benny certainly wasn't much to look at when he first arrived as a puppy on the doorstep of the pet store. Sam and Emma found him waiting there in a little box one morning, just staring up at them with those tiny, lovable little eyes, and to this day no one knows where he came from or who brought him there.

LIVE ACTION

- 13x45'
- Co-production partner(s): Engine 15 Media Group
- Broadcaster(s): None
- Additional partners: Richard Brandis
- Production budget: 2 600 000 \$
- Finance still required: 1 300 000 \$

VANTURA



Contact:
Mr Ashraf Azlan
60124005949

MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION • Malaysia □ p. 42

Vantura is a story about 3 kids, Alfie, Milli, and Yagen who have an extra ordinary sense of adventure. Their curiosity leads them to a magical book which transport them into a world full of adventure, mystery and wonder, known as Vantura. Facing against the evil Baro, the kids are now in a race against time to save Vantura and its inhabitants.

ANIMATION KIDS

- 26x11'
- Broadcaster(s): none
- Production budget: 1 300 000 \$
- Finance still required: 1 300 000 \$

WILKO



Contact:
Ms GIULIA VADA
0039 3477325222

LASTREGO & TESTA MULTIMEDIA (Programme MEDIA) • Italy □ p. 35

Inspired by children's drawings, made with simple language and essential graphics, the series takes its birth from the book «Welcome Wilko» (Einaudi) by C. Lastrego and F. Testa, written in collaboration with primary school students. Coming from outer space, Wilko comes to Earth to learn how terrestrials live. He is small, soft and tender as a puppy, but he is actually an experienced scientist. He soon becomes friend with Erta and Fro, two curious children that become his guide on Earth. With his questions Wilko stimulates his young friends (and the audience) to reflect upon the sense of their behaviors and their relations with reality.

ANIMATION TODDLER

- 26x6'
- Co-production partner(s): Welcome Wilko (Einaudi) by C. Lastrego and F. Testa Multimedia
- Broadcaster(s): In search of
- Production budget: 900 000 €
- Finance still required: 450 000 €

THE WOMBLES - BACK FOR GOOD



Contact:
Ms Genevieve Dexter
+44 7711 419 412

SERIOUS LUNCH LTD • United Kingdom □ p. 61

Comedy, Creativity and Community for 4-7 year old children in a new series, the Wombles come out of hibernation after their huge 1970's success to come back into our lives in a BIG way. If the Wombles are new to you, these lovable creatures live communally underground and come overground to tidy up parks all over the world. They are experts in making good use of bad rubbish and go Wombing every day to find things that humans leave behind. In times of difficulty they have a strong sense of community and encourage each other by saying 'Remember you're a Womble'. The band is reformed & a feature film and App based world accompany.

ANIMATION KIDS

- 52x11'
- Co-production partner(s): Wombles Copyright Holdings
- Broadcaster(s): Channel 5, Milkshake
- Additional partners: Dramatic Animation
- Production budget: 7 500 000 \$
- Finance still required: 6 500 000 \$

WONDERBALLS!



Contact:
Mr Jarin Sohn
+82-70-4340-9105

SYNERGY MEDIA INC. • Korea, Republic of □ p. 41

Parades of distinctive ball characters! WONDERBALLS! brings the best performances on to the stage. When they meet, they start playing right away: Brush Ball, Bouncing Ball, Water Ball, Accordion Ball, Castanets Ball, Xylophone Ball and more join to complete stories of vivacious art, exciting music and joyful play. They will awake the artistic sensibility of our children and provide a resolute solution for creative art and music education for preschoolers.

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x5'
- Co-production partner(s): EBS, SK broadband
- Broadcaster(s): EBS, B tv
- Production budget: 2 800 000 \$
- Finance still required: 800 000 \$

FIGURA 24 - IN DEVELOPMENT P. 56-57

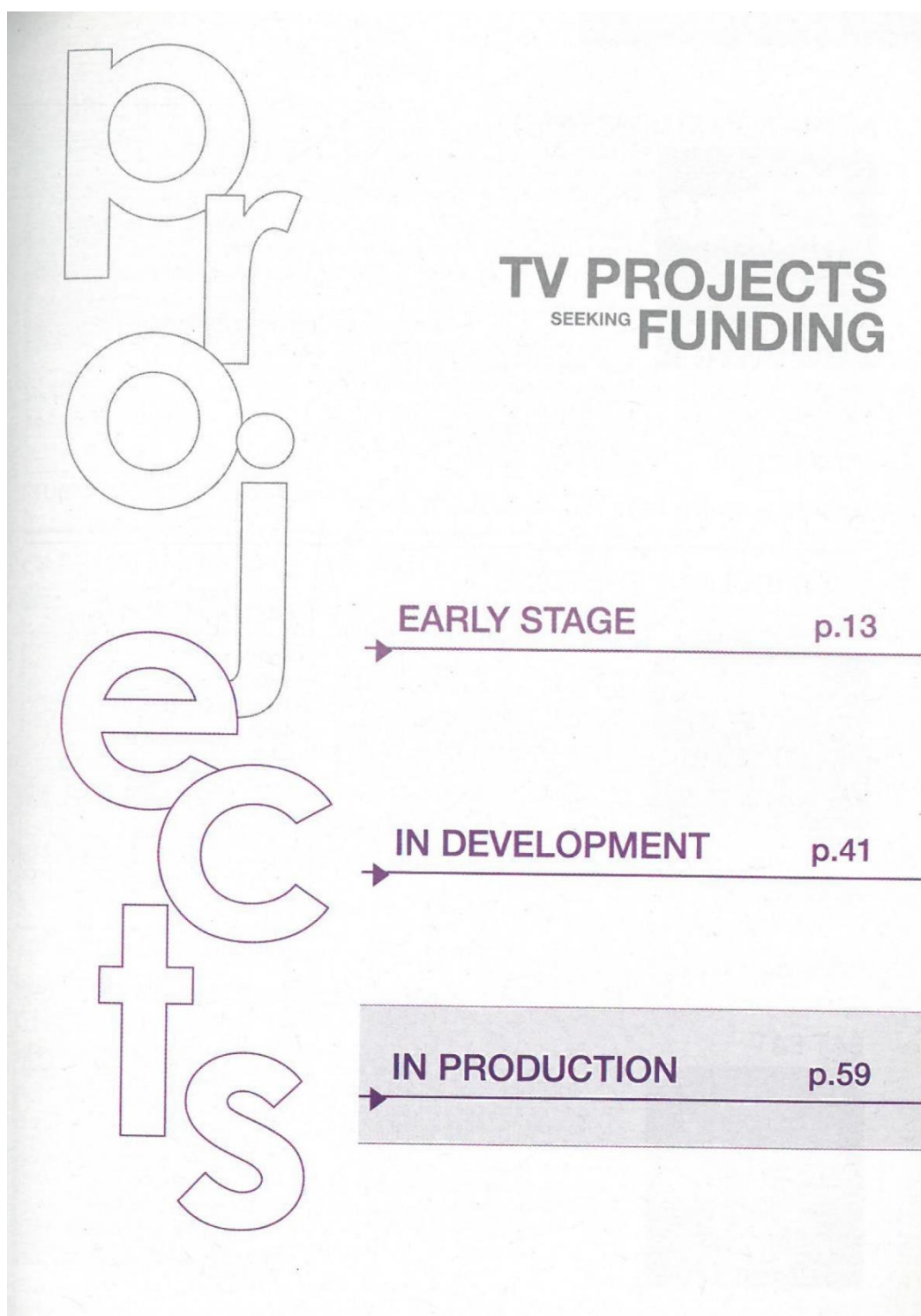
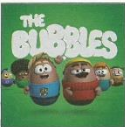


FIGURA 25- ÍNDICE IN PRODUCTION

60 IN PRODUCTION

ANIMATION STUDIO NEBO

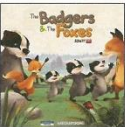


Animated series The Bubbles - are enlightening, joyful and interesting stories about friends who live in the world of bubbles. Characters are very distinct, and each of them has a set of qualities inherent to people and especially to children: desire to explore the world through curiosity, love, fear, mutual aid, learn from mistakes. The main character - Professor Folder - perhaps the most goody professor in the world. Lazy, and a bit childish. The second character, Folder's best friend - Marty Kope. Energetic, smart, good-natured and resourceful Marty does not possess a wealth of knowledge, but always uses his acumen.

Contact:
Ms Tatiana
Proskuryakova
+7 919 980 0165

ANIMATION STUDIO NEBO • Russian Federation □ p. 46

THE BADGERS & THE FOXES



Calidan and Glendon, the young twin Badger's brothers, live with their baby sister and their father in a burrow in the woods. Their life is rather quiet till the day Mrs Fox and her daughter Rosy move in. The lively Mrs Fox brings joy back into Mr Badger's life but for the children it means they have to accept new siblings. Yet when everything's said and done, all's well that ends well!

Contact:
Ms JESSICA DELAHAIE
331 53 26 31 04

MEDIATOON • France □ p. 24

BAT PAT



Based on the best-selling chapter book series of the same name, BAT PAT follows the spooky and comical animated adventures of the talking bat Bat Pat and the Silver brothers Martin, Leo and Rebecca as they unravel mysteries and cross paths with supernatural creatures of the night. Balancing humor and action the series is an amazing CREEPY SITCOM!

Contact:
Mr Pedro Citaristi
+39 3 403 386 486

ATLANTYCA SPA • Italy □ p. 34

ANIMATION KIDS

- 12x6'
- Co-production partner(s): no
- Broadcaster(s): no
- Additional partners: no
- Production budget: 600 000 €
- Finance still required: 0 €

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x11'
- Broadcaster(s): N/A
- Production budget: 0 €
- Finance still required: 0 €

61 IN PRODUCTION

BUBBLE BUBBLE MARIN



The show revolves around a group of five children living in a quiet country-side city of CucCuc, who individually all have distinctive characteristics, shape, and motives. Marin and his friends stumble upon exciting adventures. The stories will focus on the idea of maturity and building meaningful relationships with others. The series will highlight character qualities such as kindness, generosity, honesty, friendship and familial values. Let's find out how Marin and his friends solve problems they face in their daily life!

Contact:
Ms Suwon Ahn
+82 7 076 053 233

STUDIODOOT CO. LTD • Korea, Republic of □ p. 41

CAPTAIN FLINN AND THE PIRATE DINOSAURS



"Pirattitude meets silly in these riotous tales of a jam-stealin' Captain T-Rex, Stig the Stegosaurus, Dippy the Diplodocus, Tricky the Triceratops and Terry the Pterodactyl and four adventure lovin' kids Captain Flinn, Pearl, Tom and Violet who teach them a thing or two! Childhood passions - dinosaurs and pirates - come together with wit and cheek in this dino-pirate cartoon series. Based on the Award Winning picture books of the same name by mighty talented Author/Illustrator duo Giles Andrew and Russell Ayto.

Contact:
Ms Katharina Pletzsch
0049 6131 9911525

ZDF ENTERPRISES GMBH • Germany □ p. 29

CHUCK CHICKEN



Chuck Chicken takes place on an island called Rocky Perch, a land filled with chaos, mayhem and birds... lots and lots of birds. Welcome to Golden Egg Securities, the number one security service on Rocky Perch. Chuck, who runs the company with his two friends, Flick and Wing. They provide Kung Fu style security to the citizens of Rocky Perch and their valuables, as they travel across the island. Their services are in great demand, since the island is also home to the world's pinkiest criminal mastermind, Dr Gringo, the Pink Flamingo, who is hell-bent on getting rid of Rocky Peak's newest hero, Chuck Chicken to succeed in his evil plans.

Contact:
Mr Raye Lee
+60 123 068 688

ANIMASIA PRODUCTION SDN BHD • Malaysia □ p. 42

ANIMATION KIDS

- 52x10'
- Co-production partner(s): Telegael, Top Draw Animation
- Broadcaster(s): Nine Network
- Production budget: 3 600 000 €
- Finance still required: 892 000 €

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x11'
- Broadcaster(s): EBS, KBS, MBC in consideration
- Production budget: 5 000 000 \$
- Finance still required: 0 \$

FIGURA 26 - IN PRODUCTION P. 60-61

62 IN PRODUCTION

COCORICO



The series COCORICO is based in the illustrated album with the same name published by OQO, written by Marisa Nuñez and illustrated by Hege Barsco. It is a free adaptation of a traditional tale from Myanmar which talks about the need of listening to good advice, the importance of promises and the difficulty of learning to share. Cocorico is a mischievous little chicken, though innocent and good. He is also curious and willing to learn about new things, stubborn and eager to try out everything. The series tells the story in an amusing, didactic way, full of action, and the adventures and mishaps of a little creature while growing up.

Contact:
Mr Ivan Agenjo
+34 618 142 089

EDEBE AUDIOVISUAL LICENSING • Spain □ p. 50

THE CRUMPETS



This is the story of The Crumpets, an extra-large family who lives in an odd house. Pa spends his time gardening whereas Ma is inventing industrial revolution machines. Granny is the old lady of this uncommon family. Caprice is a gothic but romantic teen and Piff the regressive teen. As for L'il One, he just wants to get rid of his 141 brothers and sisters to have all his mother's love for himself. Each episode tells an adventure of this XXL family with a special focus on a situation or a problem. But whatever the problem is, super manipulative L'il One manages to steer things his way!

Contact:
Ms JESSICA DELAHAIE
331 53 26 31 04

MEDIATOON • France □ p. 24

DREAM BOAT



the mysterious on-line game software «Dream Boat» was found by Professor Su in New Town City. He decoded the software and installs it in his own computer. Unexpectedly the software releases a special power bringing Prof. Su and other 9 kids back to different ancient times. They meet different historical figures and get involved in different interesting historical events, but they also get trapped and cannot get out from the software. They travel back to the history, fight with the evil programs, and finally find the Dream Boat source code - which is the only key to unlock the trap. Eventually everyone is freed and back to the real world.

Contact:
yu bao
+86 13 911 759 198

CHONGQING XIANGHONG FILM & TV CO., LTD. • China □ p. 15

ANIMATION KIDS

- 26x13'
- Co-production partner(s): OQO Films
- Broadcaster(s): TVG (Spain)
- Production budget: 1 300 000 €
- Finance still required: 150 000 €

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x11'
- Co-production partner(s): Canal +
- Broadcaster(s): N/A
- Production budget: 0 €
- Finance still required: 0 €

ANIMATION KIDS

- 52x22'
- Broadcaster(s): CCTV KIDS CHANNEL
- Production budget: 3 750 000 \$
- Finance still required: 2 000 000 \$

63 IN PRODUCTION

EVE



A family sci-fi comedy drama. Eve is an advanced robot developed in a scientific lab, but now liberated & living with an adoptive family. Eve's arrival impacts on all around her as she figures out how to use her abilities. In so doing Eve can't help but draw attention to herself. The series explores the big teen questions & examines how she fits in with friendship and family life. Across the series & running in tandem with Eve's daily trials and tribulations is a more dramatic serial arc - the mystery of Eve's creation & whether her adoptive family can keep her safe from forces that would seek to exploit her.

Contact:
Ms Lynn Lugsden
0044 (0) 7805 270 446

ARGONON INTERNATIONAL • United Kingdom □ p. 56

THE FOX AND THE CHICKADEE



A starving fox discovers a lone chickadee caught in a farmer's trap. The hapless chickadee turns the tables by proposing a plan that would provide the fox with food for the whole winter, rather than just a snack. Only, he'll need the chickadee's help. Told in the style of Aesop's original fables, this short film by emerging director Evan Delushie features a mix of classic puppet animation and layered paper cut-outs. It's a clever battle of wits between two wild animals that asks the question: Can either of them be trusted when their lives are at stake?

Contact:
Mr Louis-Charles
Mignot-Grenier
514-242-6264

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA • Canada □ p. 12

FRUITS FAIRYLAND



In the deep woods, where lives a group of Goblins with happy and carefree minds, they are souls of all kinds of fruits, called as «Fruits Goblins».

Contact:
Mr Peter Qiu
86-13337742866

JIANGSU CHAOCHUANG INFO TECH INFORMATION SOFTWARE DEVELOPMENT CO., LTD • China □ p. 16

ANIMATION KIDS

- 18x8'
- Broadcaster(s): n/a
- Production budget: 0 \$
- Finance still required: 0 \$

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 13x30'
- Broadcaster(s): CBBC
- Production budget: 3 716 000 €
- Finance still required: 675 000 €

ANIMATION KIDS

- 26x17'
- Broadcaster(s): JS ChaoChuang
- Production budget: 245 000 \$
- Finance still required: 0 \$

FIGURA 27 - IN PRODUCTION P. 62-63

64 IN PRODUCTION

HULLABALOOBA



Contact:
Mr Timo Lampinen
+35 8 405 363 191

STUDIO OUTO LTD • Finland □ p. 20

THE INSECTIBLES



Contact:
Ms Alexis Lewington
+65 977 02136

ONE ANIMATION PTE LTD • Singapore □ p. 49

INTERNATIONALIZATION OF A SWEDISH APP SUCCESS!



Contact:
Mr Lennart Blitt
0046-706392735

RUTA ETT DVD AB • Sweden □ p. 53

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 13x5'
- Co-production partner(s): Monster Entertainment
- Broadcaster(s): YLE, SVT, NRK Super
- Production budget: 360 000 €
- Finance still required: 85 000 €

ANIMATION KIDS

- 52x11'
- Co-production partner(s): NA
- Broadcaster(s): NA
- Additional partners: NA
- Production budget: 7 000 000 \$
- Finance still required: 1 000 000 \$

ANIMATION PRE-SCHOOL

- 52x7'
- Broadcaster(s): ZDF
- Production budget: 2 300 000 €
- Finance still required: 575 000 €

INUI



Contact:
Ms Katharina Pietzsch
+49 6131 9911525

ZDF ENTERPRISES GMBH • Germany □ p. 29

LITTLE CHINA



Contact:
Mr Kieron Seamons
+86 13 915 416 700

SANDMAN ANIMATION CO. LTD. • China □ p. 16

MIND BLOWING BREAKTHROUGHS



Contact:
Ms Sophia Lee
82-70-4137-5071

GRAFIX CO. LTD. • Korea, Republic of □ p. 39

FIGURA 28 - IN PRODUCTION P. 64-65

66 IN PRODUCTION

THE MUSIC MAKERS



Contact:
Ms Courtney Eickman
570-581-6034

WEE LOVE MUSIC 2 • United States □ p. 71

NANA MOON



Contact:
Ms Ying Li
+86-20-38983278-3501

ALPHA ANIMATION AND CULTURE CO. LTD • China □ p. 14

PENGI AND SOMMI



Contact:
Ms Ella Hyojo Song
82-10-3512-7471

MUNHWA BROADCASTING CORP. • Korea, Republic of □ p. 40

ART/MUSIC/CULTURE

- 1x11'
- Co-production partner(s): Wee Love Music2
- Broadcaster(s): none
- Additional partners: Tomorrow's Child Ltd UK
- Production budget: 22 750 €
- Finance still required: 0 €

ANIMATION KIDS

- 52x22'
- Broadcaster(s): Jijia TV, Momolids
- Production budget: 0 \$
- Finance still required: 0 \$

DOCUMENTARY/MAGAZINE

- 1x13'
- Broadcaster(s): MBC
- Production budget: 0 \$
- Finance still required: 0 \$

RED BICYCLE - RAINBOW SCHOOL



Contact:
Mr Changkeun Lee
82-10-7316-3590

SOUL CREATIVE CO., LTD. • Korea, Republic of □ p. 41

SMALL HANDS IN A BIG WAR



Contact:
Ms Bettina Oebel
+49 16 090 616 708

LOOKS DISTRIBUTION GMBH (Programme MEDIA) • Germany □ p. 27

TEAM FRANCO

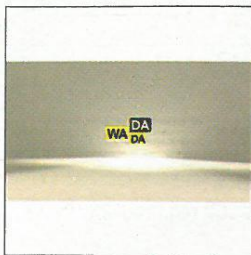


Contact:
Ms Chloe van den Berg
0044 (0)20 8762 6200

DREAMWORKS ANIMATION • United States □ p. 66

FIGURA 29 - IN PRODUCTION P. 66-67

WADADA WORLD KIDS NEWS



Contact:
Ms Chermène Fisser
31208000400

From Nepal to Nicaragua from South Africa to Suriname; all around the globe you will find children eager to know what is happening in the world. World Kids News brings together the most outstanding, creative and relevant items from youth news bulletins worldwide. A real overview of what children around the world are worried, happy and curious about. With the World Kids News broadcasts we will set up youth news bulletins in developing countries. Through the Kids News Network we want to provide children worldwide with access to independent and child-friendly news bulletins so they can grow up informed and with a balanced view of the world.

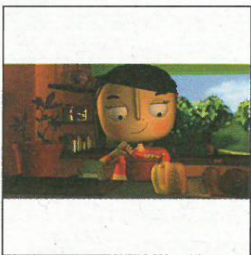
DOCUMENTARY/MAGAZINE



- 32x12'
- Co-production partner(s): partners from the Kids News Network
- Broadcaster(s): n/a
- Additional partners: N/A
- Production budget: 800 000 €
- Finance still required: 150 000 €

KIDS NEWS NETWORK • Netherlands □ p. 43

WITCHCRAFTS



Contact:
Ms Miren Zamora
34655887927

Malva a XXI th Century girl obsessed by technology, discovers the traditional secret that makes witches fly...

ANIMATION KIDS

- 1x75'
- Co-production partner(s): Continental, Arrayás,
- Broadcaster(s): Theatrical - TV
- Additional partners: Otto Desenhos Animados
- Production budget: 1 900 000 €
- Finance still required: 10 000 €

LATIDO FILMS (Programme MEDIA) • Spain □ p. 51

YOKO



Contact:
Mr Juanjo Elordi
+34 616 94 1020

«Yoko» is about keeping your friendships strong in changing situations. Each day, Oto, Mai and Vik meet in City Park for outdoors fun and games. Magical Yoko appears when the play begins. His unpredictable baby nature turns everyday fun and games into high-stakes adventures.

ANIMATION PRE-SCHOOL



- 52x12' / 52x13'
- Co-production partner(s): Wizart animation
- Broadcaster(s): TVE interested
- Additional partners: Dibulitoo Studios
- Production budget: 5 000 000 €
- Finance still required: 1 600 000 €


SOMUGA PRODUKTORA, SL • Spain □ p. 52

ANIMATION / KIDS *6 - 7 ans +*

KIDS

NORWEGIAN FILMS

Norwegian Magic



UPCOMING ANIMATION SERIES FOR KIDS



Alfie Atkins
[Maipo Film AS]
Contact: info@trustnordisk.com



Ella Bella Bingo
[Kool Produktion AS]
Contact: info@cakeentertainment.com



Elias - Rescue Team Adventures [Animando AS]
Contact: sigurd@animando.tv

NORWEGIAN FILMINSTITUTE

MAIPO FILM KOOL PRODUKTION AS Animando

FIGURA 31 -CAPA ANIMATION/KIDS

164 ANIMATION KIDS



1001 NIGHTS

Synopsis: 1001 Nights is an original show that brings the delightful tales of the famed 1001 Arabian Nights to the screen with hilarity, excitement, and non-stop fast paced action. You've heard of Sinbad and Ali Baba? There are so many more stories to go! Already airing in 80 countries, this funny, action/adventure series for the whole family is a hit in 80 countries and has been the # 1 most viewed show at Mip Jr! Nominated for 11 Leo's and having won 4, the show will be going into Season 3 this coming Fall at Big Bad Boo Studios.

Author: Randy Rogel Director: Aly Jetha, Shabnam Rezaei Producer: Aly Jetha, Shabnam Rezaei

Main broadcasters: Teletoon, CBC, Disney, Discovery, ORF, Al Jazeera

Children's Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Family

Sales right: All rights in all territories held by producer, subject to licenses granted.

BIG BAD BOO STUDIOS, INC. (PRO)

Contact: Ms Shabnam Rezaei

2010
52x11'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, German, Arabic, Chinese, French

PROGRAMME N° 566



1 MINUTE IN A MUSEUM SEASONS IV

Synopsis: From the collections of the Quai Branly Museum Paris, and entirely dedicated to Arts of the Peoples of the World, Season 4 of this renowned series takes us and our three heroes across four continents - (Africa, America, Asia and the South Sea Islands/Oceania) to discover magnificent masks, stunning statuettes and fantastic fabrics. These amazing collections continue to thrill this trio of inveterate museum goers and inspire their very pertinent - and sometimes impertinent - comments!

Producer: Les Films de l'Arlequin

Main broadcasters: France 3(France); Noga (Israel); SIC (Portugal); Al Hijrah (Malaysia);

Sales right: Worldwide

AWOL (Programme MEDIA) (DIS)

Contact: Ms Julie Fox

2011
40x11'
Number of Seasons/series: 4
Language(s) available: English, Catalan, Estonian, French, Portuguese

PROGRAMME N° 459



THE 3 AMIGONAUTS

Synopsis: Set in Earth's far-flung future, THE 3 AMIGONAUTS is about Herby, Kirby, and Burt: three lovably clueless brothers who've just enrolled at the esteemed Oober-Doober Space Academy. Located in Earth's capital city of Oober-Doober, the Academy is home to the universe's most elite junior adventure cadets... and these three goofballs! Here the bros have access to every space-aged do-hickey they need to explore the cosmos, and inadvertently cause chaos!

Author: Kyle Marshall Director: Rich Weston and Cory Bobiak Producer: Tanya Green

Main broadcasters: N/A

Sales right: Worldwide

9 STORY ENTERTAINMENT INC. (DIS)

Contact: Mr Stephen Kelley

2013
52x11' pilot
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 767

165 ANIMATION KIDS



THE 3D + STOP-MOTION + INTERACTIVE ANIMATION PROJECT 'CHA CHA CHA'

Synopsis: Joy and happiness are the soul of this project, and our goal is to bring them to children. Kaya is a natural born dancer. When she dances, amazing things happen! In the animated series, along with the spectacular adventure with Kaya and her friends you will not only find interesting stories, meet funny characters, sing familiar kid songs and make a variety of dancing moves from different nations, but also able to create your own styles of dancing through the interactive mobile application, and share it to your friends. The additional dance courses with easy step by step visual guide is also available in 3-minute format animated series.

Author: Hui Zhu Director: Hui Zhu Producer: 7 Starwish Animation Studio in Beijing China

Main broadcasters: TV, web, publish, mobile, DVD Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school/Kids

Sales right: Worldwide

7 STARWISH ANIMATION STUDIO & TSINGHUA UNIVERSITY (PROD) (DIS) (BROAD)

Contact: Ms Hui Zhu

2013
26x12' / 104x3'
Language(s) available: English, Chinese, French, Russian, Spanish

PROGRAMME N° 366



4 ANGIES

Synopsis: '4 Angies' is the most famous animated series from Thailand, with the best audiences in family programs. The show is a success in its home country, both on television and on DVD, and even in Licensing & Merchandising. In 2007 it was recognized as the best animated property by the Japanese television TBS (Tokyo Broadcasting System).

When Kalamare, Auntie Pui, Nina and Kai-Chan meet for the first time at school they soon discover that they will become best friends. Each of them has a special power and together they form a unique girl's band called '4 Angies'. Combining their special powers, the four girls will defeat the toughest enemies.

Producer: HomeRun Entertainment

Main broadcasters: TV2 (Thailand), Canal J (France), Minika (Turkey) Type of audience: Girls Licensing target: Pre-school/Kids

Sales right: Worldwide

EDEBE AUDIOVISUAL LICENSING (DIS)

Contact: Mr Ivan Agenjo

2007-2009
76x11'
Number of Seasons/series: 3
Language(s) available: French, Thai

PROGRAMME N° 393



ABOMINABLE CHRISTMAS

Synopsis: Despite repeated warnings about humans from their father, the Abominable Snowman, two Abominable Snowkids find themselves in a sleepy Colorado mountain town, taken in by a seven-year old after being chased by a scientist determined to capture them.

With Christmas fast approaching, the Abominable Snowman, the scientist and the local Animal Control all try to track the Snowkids down, while the family just tries to stay sane when they realize exactly what they've taken into their home.

In the end, the Snowkids are finally reunited with their father, and in the process, they help bring the human family closer together.

Director: Chad van de Keere Producer: Kickstart and Arc Entertainment; Jason Netter, Trevor Drinkwater

Main broadcasters: Walmart

Sales right: The World excluding the US.

CAKE (DIS)

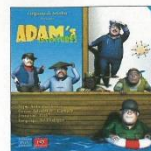
Contact: Ms Tania Reed

2012
1x45'
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 730

FIGURA 32 - ANIMATION/KIDS P. 164-165

166 ANIMATION KIDS



ADAM'S ADVENTURES

Synopsis: Adam takes us on a wonderful journey around the world where he visits Spain, Egypt, Africa, America, The North pole, China and when you just think he visited them all, he takes us to the moon. In each country we meet a new animal, that animal somehow helps Adam inventing or discovering new things, mostly by chance, each discovery and invention is merely coincidental like the invention of bull fighting, igloos, popcorn and chopsticks; he also shares the credit of his invention with his lovely wife, who's been very supportive and helpful to Adam with his predicaments and ideas.

Director: Mudhar Aldura Producer: Karam Turki

Main broadcasters: NA Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Family


Sales right: worldwide

GILGAMESH STUDIO (PROD) (DIS) (BROAD)

Contact: Mr Karam turki

2011-2013
15x11'
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 1094



ADAM'S BAKERY

Synopsis: Have fun with Adam and his dinosaur friends in this amazing fantasy/Adam and his dinosaur friends live in a beautiful forest town Shangri-la, where there is the county's most popular bakery: Adam's Bakery. Then who is Adam? He is the apprentice of the baker master. Since the master had to leave, Adam has become the holder of this Bakery. They share so much fun preparing some special recipes: the lollipops to help people change their mood, or the jelly to become invisible, etc. Adam will always prepare these recipes with one goal: help their friends get out of trouble in their adventures... but also bring a lot of fun to the small town!

Main broadcasters: TBC

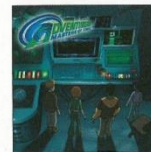
Sales right: Worldwide except China, Hong Kong, Macao and Taiwan

CYBERGROUP STUDIOS (DIS)

Contact: Ms Carole Brin

2013
52x13'
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 989



ADVENTURERS: MASTERS OF TIME

Synopsis: Fire, Nevin, Paul, and Kikko, students at Sheldrake Academy, are suddenly whisked back through the ages on a desperate search for their missing computer professor uploading themselves by way of a time continuum software. Unfortunately they haven't made the journey alone. An evil hacker and his insidious virtual agents are threatening to change world history.

Producer: Animationstudio Ludewig, Hamburg, BAF Berlin Animation Film, BFC Berliner Film

Main broadcasters: n/a

Sales right: Worldwide

TELESCREEN BV / M4E AG (DIS)

Contact: Mr Sjoerd Raemakers

2005
26x24'
Language(s) available: English, German, Lithuanian

PROGRAMME N° 1080

167 ANIMATION KIDS



THE ADVENTURES OF SCOOTER THE PENGUIN

Synopsis: Professor Artemis Penguin stumble across a long ago buried egg and accidentally hatches it. Little Scooter emerges, cheerful, loving and very special. He possesses amazing abilities of speed and strength that he must save the village. Scooter and all his friends, pull together to save the day with one added reward... the Professor as found a newly-hatched little girl penguin from Scooter's name lost colony.

Main broadcasters: none

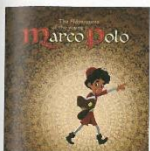
Sales right: Worldwide rights are available

ENGINE 15 MEDIA GROUP LLC (DIS)

Contact: Ms Cheryl Freeman

2010
11x8'
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 583



ADVENTURES OF THE YOUNG MARCO POLO, THE

Synopsis: A globe-hopping comedy adventure to faraway lands. With a burning curiosity, a thirst for knowledge and a knack for stumbling into trouble, young Marco Polo sets off on a wild adventure through distant lands and mystical times to find his missing father, who vanished while exploring the Road to the East. Accompanied by his strong, good-natured friend Luigi and the mysterious young princess, Shi La Won, the brash Marco is ready to take on the world... once he finds his missing boots that is. A roller-coaster of comedy and action, young Marco Polo follows the rollicking misadventures of the three friends on their epic journey.

Director: Stützner, Lutz Producer: WunderWerk GmbH

Main broadcasters: TBA Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Family


Sales right: World minus Benelux, Ireland, and Canada and Germany

BETA FILM GMBH (DIS)

Contact: Ms Claudia Schmitt

2013
26x25'
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 321



ADVENTURE TIME

Synopsis: Adventure Time is about two close friends Jake - a wise dog with a big heart and magical powers and Finn a boy who has dreams of becoming a great hero. These two dudes are all they have in the way of family - they depend on each other with secrets and look to each other for advice or when things get out of hand. Finn and Jake live in the mystical land of Ooo, a world built for adventure and filled with weird and wonderful places. The two buddies explore Ooo looking for adventure, keeping each other entertained by acting like idiots and telling ridiculous jokes as they travel around the land, meeting some bizarre characters along the way.

Author: Pendleton Ward Director: Larry Leitcher Producer: Derek Drymon, Fred Siebert

Main broadcasters: Cartoon Network Type of audience: Boys & Girls

Licensing target: Kids, Tweens & Teens

Sales right: Worldwide

TURNER BROADCASTING (DIS)

Contact: Ms Liisa Tikka

2010-2012
53x30'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 1163

FIGURA 33 - ANIMATION/KIDS P. 166-167



FIGURA 34 - ANIMATION/KIDS P. 168-169



FIGURA 35 - ANIMATION/KIDS P. 170-171

172
ANIMATION KIDS



BALI

Synopsis: Here comes Bali, ready to have fun with friends and family! Full of curiosity and enthusiasm, he discovers the world in his very own way: making new friends, solving problems, adventuring, learning! Life is never dull with a friend like Bali!

Author: Adapted from the books by Laurent Richard and Magdalena Flammarion
Main broadcasters: France TV, Disney channel, Type of audience: Boys & Girls
Sales right: WORLDWIDE

XILAM ANIMATION (PROD)

Contact: Mr Erick Rouillé

2006
52x26" / 104x13"
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 171



BEAST KEEPER

Synopsis: Beast Keeper features the adventures of the young jiji, Mac, Alice and Toto who accompany the brave Keep during the journey in search of his origins. Keep has no memory of his past, but he owns an ancient and magic artifact called Spin Shell that grants him the power of taming and fusing with the Beasts - legendary beings coming from the Underworld. During their adventures the young Keepers, thanks to the strength of their friendship, will solve mysteries, obtain new Spin Shells and face the Reapers, wicked creatures who capture the Beasts in order to gain their powers and take over the world. The five heroes will grow up and evolve...

Author: Andrea Baricordi Director: Orlando Corradi Producer: co-production Mondo TV, Starbright, Kappa Edizioni, Ponpoko Prod.
Main broadcasters: -
Sales right: All TV and Home Video Rights

MONDO TV SPA (PROD) (DIS) (BROAD)

Contact: Ms Micheline Azoury

2010
52x13" / 26x26"
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 68



BALLYBRADDAN

Synopsis: Animated drama that follows the lives of primary school children in Ballybraddan. Each child has their own obstacles to overcome, whether it's learning to fit in or accepting responsibilities, even trying to catch the attention of someone special. Often each child feels alone with their struggles. For these children, one place brings them together. One place where their differences don't matter, the sports pitch. This is where the children of Ballybraddan make their own legends. Fast action that requires great skill and teamwork.

Author: Noel McGee & Nora King Director: Jason Tammemagi Producer: Gerard O'Rourke
Main broadcasters: RTE Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Main licensees for this property: SPORTSWEAR
Sales right: Worldwide

GERONIMO PRODUCTIONS LIMITED (Programme MEDIA) (PROD)

Contact: Mr Gerard O'Rourke

2007-2008
20x13" / 5x40"
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 234



BEIJING OPERA CATS

Synopsis: Four brave young cats on a quest to save their world from the evil clutches of AN, the dark lord and his mutant monsters.

Author: Qingzhang Peng Director: Qingzhang Peng Producer: Mical Chen
Main broadcasters: Toonmax TV, HAHV TV Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids, All
Sales right: Worldwide

TOONMAX MEDIA CO., LTD (PROD) (DIS) (BROAD)

Contact: Ms Claire GU

2013-2014
40x22"
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Chinese

PROGRAMME N° 473



THE BASKETEERS

Synopsis: High5 is no ordinary basketball team. Leo, Mia, Mike, Rudy and Stella have been handpicked by Tony Parker to play in BaskUp, America's premier street basketball tournament. Travelling across the US, they show immense passion and a taste for fun - grabbing all the excitement that the basketball and the road trip have to offer. They know they must play ball as never before to stand any chance of reaching the final. The other teams are talented, from zombie hotshots to gadget geeks. Tony shows High5 the secrets to success in sport - discipline, honesty and self-esteem - can also serve them well in everyday life.

Main broadcasters: M6 and Disney XD (France) Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

ZODIAC KIDS (DIS)

Contact: Ms Karen Vermeulen

2012
52x26"
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 1154



BEING ZETH

Synopsis: Making learning fun! - When an alien robot, Zeth, dreams of becoming human, his elders agree to grant his wish, on condition that he first discovers what it really means to be human. During his quests to Earth, Zeth must learn about history, geography, art and science... but more importantly about human behaviour, feelings, and morality. His robotic bird, Goggles, and tech-gizmo watch, Pi, provide him with knowledge, companionship, and oodles of laughter... as well as help him foil the plans of the villainous Rasmus.

Author: Elyssa Edmonstone Director: Rajnish Arora / Vinod Nagar Producer: Rajnish Arora / Elyssa Edmonstone
Main broadcasters: Seeking meet us at MIPCOM Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids
Sales right: meet us at MIPCOM

SOURCE ANIMATION PVT. LTD (PROD)

Contact: Ms Elyssa Edmonstone

2013-2015
52x11"
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 955

FIGURA 36 - ANIMATION/KIDS P. 172-173

174
ANIMATION KIDS



BEN 10: OMNIVERSE

Synopsis: Award-winning, genre-busting, top-rating show Ben 10 returns with an all new series - boasting a time-spanning mega-story, with never before seen adventures of young Ben that impact on 16 year old Ben's ongoing battle to save the universe. With new alien helper Rook and the Omnitrix, Ben is ready to tackle new baddies on his mission to save the world.

Author: Man of Action - Duncan Rouleau, Joe Casey, Joe Kelly Producer: Cartoon Network Studios
Main broadcasters: Cartoon Network Type of audience: Boys
Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

TURNER BROADCASTING (DIS)

Contact: Ms Lisa Tikka

2011-2013
40x30"
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 1118



BIMBLE'S BUCKET

Synopsis: As a reward for a good deed Bimble is given a Magic Bucket - it will give him any object he asks for and, inside the Bucket, lives cheerful little Teeny Weeny - she is the Guardian of the Bucket lives its jolly little guardian. Teeny Weeny. There are, however, difficulties - Terms and Conditions apply and others are after the Bucket.

Director: Martin Gates Producer: Martin Gates Productions
Main broadcasters: France, Australia, Germany
Sales right: WORLDWIDE

MONSTER ENTERTAINMENT LTD (DIS)

Contact: Mr Andrew Fitzpatrick

1996-1998
13x22" / 26x11"
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, French, Spanish

PROGRAMME N° 588



BIBI BLOCKSBERG

Synopsis: At first glance, BIBI BLOCKSBERG seems to be a girl like any other. She goes to school, has friends, yearns to have a pet and sometimes she falls in love. There is just one little thing that makes all the difference. BIBI IS A WITCH. Take a delightful flight with Bibi Blocksberg on her broomstick, Apple Pie, and dive into the sparkling life of a schoolgirl who happens to be a witch.

Author: Klaus P. Weigand, Nelly Sand and others Director: Karsten Killelich, A Film A/S Copenhagen Producer: Kiddinx Studios GmbH
Main broadcasters: ZDF, KKA, ORF, Tili Type of audience: Girls
Licensing target: Kids
Main licensees for this property: Sony, Egmont, Schmidt Spiele, Coppenrath & Wiese, Vtech
Sales right: Worldwide excl. Germany, Austria and Switzerland

STUDIO100 MEDIA GMBH (DIS)

Contact: Ms Petra Keil

2002-2012
52x26"
Language(s) available: English, German, French, Italian, Portuguese

PROGRAMME N° 376



BLACKIE & COMPANY

Synopsis: The norm at Liberty Farm is that nothing is even normal and that the farmers are always on the verge of discovering that the animals talk, sing, dance and have a social life as complex, imaginative and incomprehensible to adults as any group of kids.

Author: Angel Pariente Director: Francis Nielsen Producer: Baleuko, Draftoon, TVE
Main broadcasters: TVE
Sales right: Worldwide

IMIRA ENTERTAINMENT (PROD)

Contact: Mr Sergi Reitz

2013
26x11"
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 971



BIBI & TINA

Synopsis: Bibi and Tina are two enthusiastic nature loving teenage girls. They are inseparable friends with a passion for horse riding. Side by side on their horses the two girls solve baffling mysteries, stand up for what's right and help people and animals in danger. Bibi and Tina are always prepared for unexpected fun and adventures. Experience the adventures of Bibi and Tina in scenic surroundings of Falkenstein Castle where in the end friendship, fairness and justice always triumph!

Author: Markus Dittrich, Nelly Sand and others Director: Karsten Killelich, A Film A/S Copenhagen Producer: Kiddinx Studios GmbH, Berlin
Main broadcasters: ZDF, KKA, ORF, Tili Type of audience: Girls
Licensing target: Kids
Main licensees for this property: Sony, Egmont, Schmidt Spiele, Vtech
Sales right: Worldwide excl. Germany, Austria and Switzerland

STUDIO100 MEDIA GMBH (DIS)

Contact: Ms Petra Keil

2002-2010
39x26"
Language(s) available: German, Arabic, Czech, French, Portuguese

PROGRAMME N° 379



BOBOIBOY

Synopsis: Boboiboy the new kid in town, lives with his grandfather who owns a mobile chocolate stall. One day Boboiboy has found out that an alien named Adu Du wants to take control of the world's cocoa beans. It turns out that that liquified cocoa beans can be used as a powerful source of energy. Adu Du has activated the Powersphere that will grant him superpowers but it was accidentally found by Boboiboy and his new friends, transforming them into superheroes. Now Boboiboy is doing what every superhero would do, using his superpowers to have fun, make life easier and of course fight against Adu Du who will do whatever it takes to get back the supergadgets.

Author: Nizam Razak Director: Dzulbir Mohammed Zakaria, Yap Ee Jean
Main broadcasters: Disney Channel Asia, TV3 Malaysia, GlobalTV Indonesia
Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids, Family
Sales right: Worldwide

MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION (PROD)

Contact: Mr Mohd Azri Badri

2009-2012
26x22"
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, Chinese, Malay

PROGRAMME N° 903

FIGURA 37 - ANIMATION/KIDS P. 174-175



FIGURA 38 - ANIMATION/KIDS P. 176-177



FIGURA 39 - ANIMATION/KIDS P. 178-179



FIGURA 40 - ANIMATION/KIDS P. 180-181

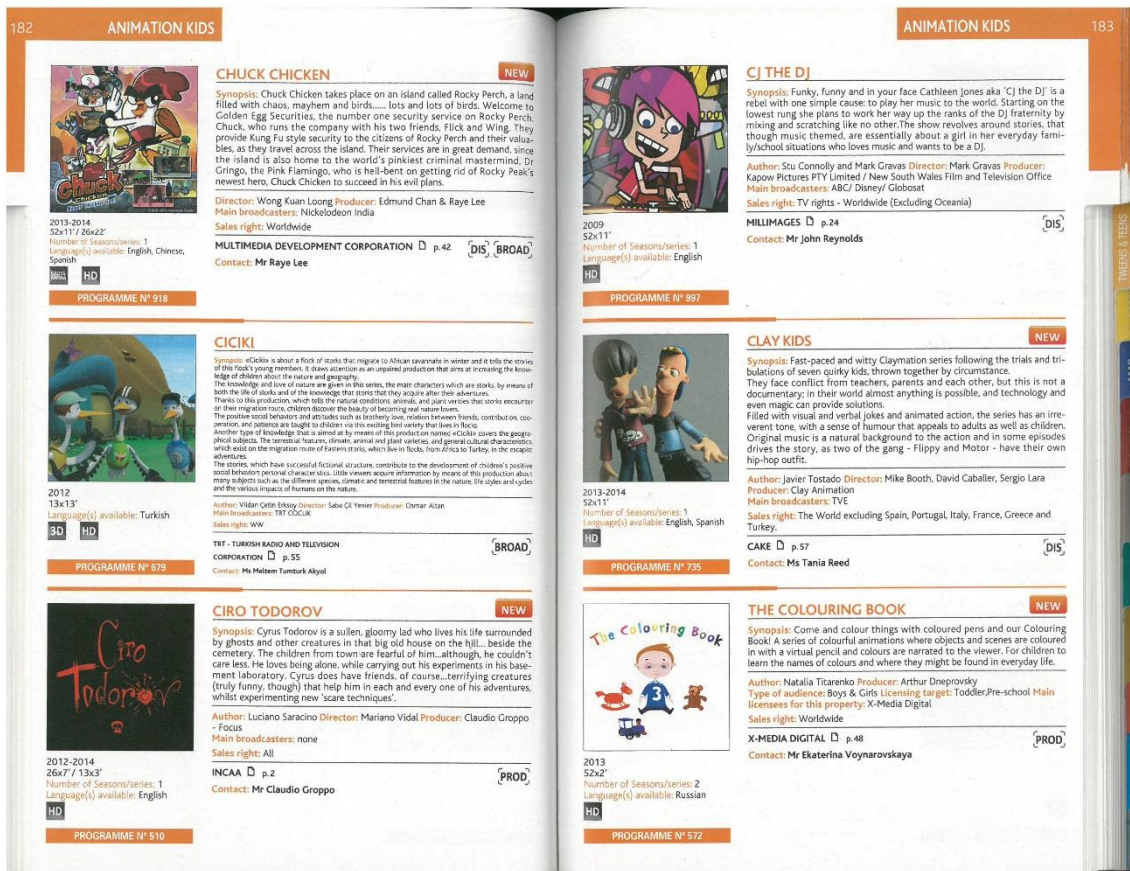


FIGURA 41 - ANIMATION/KIDS P. 182-183



FIGURA 42 - ANIMATION/KIDS P. 184-185



FIGURA 43 - ANIMATION/KIDS P. 186-187

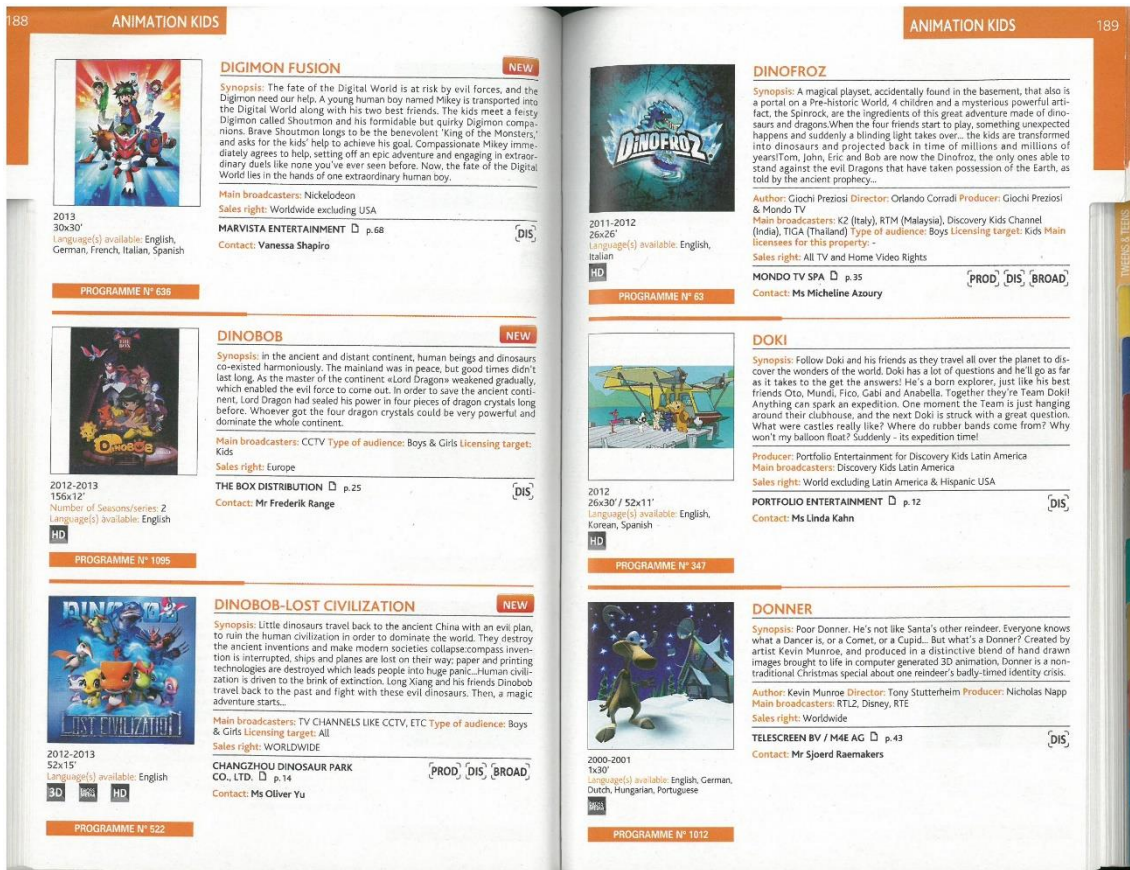


FIGURA 44 - ANIMATION/KIDS P. 188-189



FIGURA 45 - ANIMATION/KIDS P. 190-191



FIGURA 46 - ANIMATION/KIDS P. 192-193



FIGURA 47 - ANIMATION/KIDS P. 194-195

196
ANIMATION KIDS



EPIC ERIC NEW

Synopsis: When the world's most loved superhero, The Core, is regressed into a twelve year old version of himself by his nemesis, Catalyst and has to go back to school the curriculum is trouble! Now with his nephew Wayne at his side, he has a much needed second chance at growing up and quickly realizes that the life of a kid is far more difficult than the life of a superhero.

Author: Treehouse Republic Director: Patrick O'Callaghan Producer: Dale Robinson
Main broadcasters: n Type of audience: Boys Licensing target: Kids
Sales right: n

TREEHOUSE REPUBLIC (Programme MEDIA) p.33 PROD

Contact: Mr Dale Robinson

2013
52x11'
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 420



EXTREME FOOTBALL NEW

Synopsis: Extreme Football is an urban spin off of traditional five-a-side incorporating elements of free running and acrobatics. When Sammy discovers it he is determined to captain a team. He sets about recruiting his closest friend Greg and Mediterranean girl lines as defenders, quick-witted Luna as the star striker and hyperactive Joey as goalkeeper. Together they form The Team, competing with dedication, creativity, craft and skill. The Team's sworn enemies are The Dark Sides, who use dirty tactics - provocation, trickery and hoaxes. Trained by Sammy's stepbrother Tag, can The Team win with style?

Main broadcasters: France Televisions, Gulli, Canal J and Rai Fiction Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

ZODIAC KIDS p.64 DIS

Contact: Ms Karen Vermeulen

2013
39x26'
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 1151



THE ETERNAL SONG-JAZZIT ? NEW

Synopsis: Jazzzy Rabbit? Rocky Rabbit, Hiphop Rabbit, and Lucky Rabbit are back to Music Village from the Magic World. Jazzzy Rabbit found the Devil wants to control the World by destroying the music of The Eternal Song. Only finding the missing chapter of the Song, the Devil could be defeated. Jazzzy Rabbit with friends have gone to the Fairy Land to prevent what could be happened while they'd been in more than a dozen battles, and finally the Devil was defeated.

Author: ZHEJIANG DISHUN TECH. LTD Director: ZHEJIANG DISHUN TECH. CO., LTD Producer: ZHEJIANG DISHUN TECH. CO., LTD
Main broadcasters: TV Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licenses for this property: worldwide
Sales right: worldwide

ZHEJIANG DISHUN TECH. CO., LTD p.18 PROD DIS BROAD

Contact: Ms Xiaohui CUI

2012-2013
52x12'
Language(s) available: English, Chinese
3D HD

PROGRAMME N° 671



FAIRY ACTION BUREAU NEW

Synopsis: The animated series F.A.B. (Fairy Action Bureau) is about 3 hip fairies, Daisy, Poppy, and Cowslip who dress in more down to earth clothing. With permission from the Fairy Godmother, they return to the 'front line' in the city where they feel their Fairy Magic is most needed. In the recycle center where the F.A.B Headquarters are located, these fairies will show our viewers how to save the planet from drowning in rubbish by recycling material while having great adventures at the same time.

Author: TBD Director: Bob Doucette Producer: Mooncoop, KidsPlant
Main broadcasters: N/A Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

KABILLION A MOONSCOOP ENTERTAINMENT COMPANY p.67 PROD DIS

Contact: Ms Mevelyn Noriega

2013-2014
52x13 / 39x26'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 838



THE EXTRAORDINARY ADVENTURES OF JULES VERNE NEW

Synopsis: He's considered one of the greatest writers of modern times. His adventure stories have inspired generations of readers. But what if everything Jules Verne wrote he had actually experienced first-hand? Together with an inseparable group of friends and explorers, young Jules Verne reaches the four corners of the globe and lives the amazing adventures which inspired his novels.

Author: Francesca Romana Puggelli, Stefano Ambrosio, Claudio Sciarone Director: Enrico Padellaro Producer: Lux Vide, Rai Fiction, Musicartoon
Main broadcasters: Rai 2
Sales right: Worldwide

LUX VIDEO SPA p.35 PROD DIS

Contact: Ms Francesca Aivalle

2011-2013
26x26'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Italian
HD

PROGRAMME N° 19



FARM ZOO(WORKING TITLE) NEW

Synopsis: FARM ZOO tells the tale of four common farm animals that join the zoo. Unlike the exotic animals of the world that attract visitors to the zoo because of their unusual nature, these four friends become popular due to their love of their audience. Four homeless animals, a DUCK, CAT, ROOSTER, and DOG, that band together to survive, discover a home within a zoo. This unusual quartet lives in the City Animal Park. Most of the other animals look down on the common beasts, and humans as well, and this arrogant attitude drives visitors away and threatens the Park with closure. Ever notice how zoo animals stand as far from the viewing area as possible, usually with their tails facing the visitors? Arrogance. This attitude starts to change with the arrival of the farm friends. Their honest affection to children is impossible to resist and this folksy attitude brings new crowds to the Animal Park.

Author: Larry Huber, Carter Croker Director: SungWook Hong Producer: SungWook Hong
Main broadcasters: EBS Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

GRAFIZIX CO., LTD. p.39 PROD

Contact: Ms Sophia Lee

2013-2015
13x7 / 39x78'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 461

FIGURA 48 - ANIMATION/KIDS P. 196-197

198
ANIMATION KIDS



FENNEL VENNEL 19 NEW

Synopsis: Fennel Vennel 19
The charming TV series "Fennel Vennel 19" focuses on the everyday fun adventures of an adorable group of small children who live in the close quarters of an apartment complex. With engaging designs, delightful narratives and «Charlie Brown» style adult voices, the heart of the series remains the children.

Join Pippa, Willy, the twins and all the children on their daily escapades, as they save cats from trees, learn about flying in airplanes, find lost money and face a tough decision!

Director: Stryzky, Andrea Producer: Motion Works GmbH
Main broadcasters: WDR Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school, Kids
Sales right: Worldwide

BETA FILM GMBH p.26 DIS

Contact: Ms Claudia Schmitt

2012
26x7 / 13x11'
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 323



THE FIRST CHRISTMAS PRESENT NEW

Synopsis: The First Christmas Present is the story of Santa Claus - the most generous man in the world. But he wasn't always this way: The First Christmas Present shows us what Santa was like when he was known as the Winter King: he had everything he could ever want - but he didn't like to share. The First Christmas Present is about having everything and feeling empty versus giving everything and feeling full or maybe we should say content. The carved wood puppets appeal to that part of us that's nostalgic for simpler times - before computerized special effects took over our imaginations. A timeless and classic tale but it's also true for this generation - with an eclectic musical score and contemporary humour make it feel new.

Director: Judd Palmer Producer: Bonnie Thompson, Judd Palmer
Main broadcasters: n/a
Sales right: world

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA p.12 DIS BROAD

Contact: Mr Louis-Charles Mignot-Grenier

2013
1x23'
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 779



FIGARO PHO NEW

Synopsis: If he looks worried, it's because he has every reason to be: Figaro Pho has phobias about practically everything, but most of all, strange and wondrous phobias that most people never even knew existed! Figaro Pho is a new phobia that has suddenly befallen him. Figaro lives alone in his old house built on a cliff. And though the house itself is a death trap, the outside world constantly building mechanisms and strategies to combat his phobias.

Producer: Chocolate Liberation Front & Ambience Entertainment
Main broadcasters: ABC Australia, Canal+ Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licenses for this property: Various
Sales right: Europe, Latin America

ZDF ENTERPRISES GMBH p.29 DIS

Contact: Ms Katharina Pletsch

2012-2013
39x7'
Number of Seasons/series: 1
HD

PROGRAMME N° 661



FISHTRONAUT NEW

Synopsis: Set in Smiling Trees Park, this environmentally friendly show follows secret agent, Fishtronaut and friends as he carries out cases assigned by the S.E.A. (Secret Environmental Agency). The piscine spy is sent on a series of green global adventures, both above and below the water, to explore some of the world's natural mysteries. Fishtronaut is helped in his endeavors by his friends Marina and Zeek and by P.O.P. a musical, colorful ball which provides secret clues about his missions.

Author: Celia Catunda and Kiko Mistrorigo Director: Celia Catunda and Kiko Mistrorigo Producer: TV PinGulm
Main broadcasters: Discovery Kids Latin America Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

DANDELOO (Programme MEDIA) p.22 DIS

Contact: Ms Emmanuelle Petry

2009-2013
104x12'
Language(s) available: English, French, Portuguese, Spanish
HD

PROGRAMME N° 760



FILLY FUNTASIA? NEW

Synopsis: The most successful toy in Central Europe now comes to life with the most imaginative magical characters and stories. The FILLY animated series brings to life the charming adventures of Rose and her friends as they attend the Magic Royal Academy of Funtasia. Despite the wacky attempts of the Wizard of the Dark Mirror, and his comical minion Battiwigg, to steal all the magic in the kingdom, the Fillys enjoy everyday school life, studying and discovering their unique, and magical, crystal powers in this coming of age sitcom stories.

Author: Draco Director: TBC Producer: Jacob Andersen, Henrik Andersen, Carlos Bieri
Main broadcasters: TBC Type of audience: Girls Licensing target: Kids, Family Main licenses for this property: Simba, Blue Ocean, etc.
Sales right: Worldwide except Germany

BRB INTERNACIONAL p.50 PROD DIS BROAD

Contact: Ms Emilie Pasquet

2013-2014
26x30'
Language(s) available: English, Spanish
HD

PROGRAMME N° 69



FLEABAG MONKEYFACE NEW

Synopsis: Fleabag Monkeyface is a brand new animation series based on the popular books by British writing duo Knife and Packer. The series follows the adventures of Fleabag Monkeyface - a man-made half-monkey, half-boy, and his two creators, Gene and Gerald.

Each episode sees them presenting another edition of their hit TV series, Gross Out TV, in which they reveal their latest discoveries of the most disgusting places and things...

All the while, villainous Dr Dirk Spamflex is executing all sorts of fiendish plans, with the aid of his sidekick, Deathbeak, in order to reclaim his TV show, which was given to the gross-out trio.

Author: Knife and Packer Director: Kok Cheong Wong, Jez Hall Producer: Sparky Animation, Jon Doyle
Main broadcasters: CCTV
Sales right: The World excluding UK & Ireland and some Asian territories.

CAKE p.57 DIS

Contact: Ms Tania Reed

2012
52x11'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 728

FIGURA 49 - ANIMATION/KIDS P. 198-199

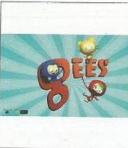


FIGURA 50 - ANIMATION/KIDS P. 200-201




FIGURA 51 - ANIMATION/KIDS P. 202-203

204 ANIMATION KIDS
205 ANIMATION KIDS




2010-2011
52x3'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Korean
HD

PROGRAMME N° 710



2013-2014
52x11' / 26x30'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Brazilian Portuguese
HD

PROGRAMME N° 821




2010-2011
52x23'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, German, French, Italian, Spanish
HD

PROGRAMME N° 463

GEES

Synopsis: As the latest planetary superstars, the Gees are the very first extraterrestrials to visit the Earth. The little aliens are inquisitive, friendly and rather quirky but boy are they hard work! Their boundless enthusiasm in exploring the human world is matched only by their clumsiness and their irresistible urge to do the wrong thing at the wrong time!

Author: Josselin Charrier and Antoine Rodelet Director: Victor Moulin
Producer: STUDIO H&H
Main broadcasters: ABC (Australia), Discovery Kids (Latin America), POP TV (UK) Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: All Rights Worldwide

PGS ENTERTAINMENT  p.24
Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter

GEMINIS 8

Synopsis: Geminis 8 is an all-new, out of this world hilarious, action-adventure sci-fi animated series which takes place on a distant planet where Polo has accidentally transported an earthling, Marco, to his world. The series follows this unlikely duo's disastrous attempts to get Marco back home to earth, safe and sound, before anyone realises there's an extra-gemini on the loose. The show is set to hit the air early 2014 on Disney Latin America.


Author: Celia Catunda, Kiko Mistrorigo Director: Celia Catunda, Kiko Mistrorigo Producer: Celia Catunda, Kiko Mistrorigo, Ricardo Rozzino
Main broadcasters: Disney Latin America Type of audience: Boys Licensing target: Pre-school/Kids
Sales right: All territories available


TV PINGUIN  p.9
Contact: Mr Kiko Mistrorigo

GERONIMO STILTON

Synopsis: Follow the adventures of the famous Geronimo Stilton - journalist, erudite mouse and head of a media empire, and his fearless nephew Benjamin! Together with Trap (Geronimo's funny cousin) and The a (Geronimo's sister and daring special correspondent) they scour New Mouse City for new scoops, travelling the world from exotic islands, to the frozen arctic and scary jungles! The series is a co-production between Atlantica and Mooncoop, with the participation of Rai Fiction, France Television and M6. Season 1 and Season 2 have been sold in over 100 countries, among our partners UKA, Cartoon Network, Nickelodeon, Channel 1 Russia, Minimax.


Author: Scripts: Bob Mithenthal and Adam Cohen Director: Guy Vasilovich Producer: Atlantica Entertainment S.p.A. and Mooncoop SAS
Main broadcasters: Rai, France Television, M6 Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licenses for this property: Focus, Sodico, Nutrepa, Activart Multicentrum, SEA Airport, Sony
Sales right: Worldwide excluding Mooncoop territories.

ATLANTICA SPA  p.34
Contact: Pedro Citaristi



2012-2013
26x22'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Korean
3D HD

PROGRAMME N° 917




2013
52x520'
Language(s) available: Chinese
3D HD

PROGRAMME N° 187

G-FIGHTERS

Synopsis: Metropolis used to be a peaceful place. Then one day, there was a huge explosion and the WP Center and skyscraper was frozen solid. Two years later, the Ten Miscreants arrive on Earth. They are here to find Bolt Cat, a robotic feline that doubles as a ferociously powerful weapon. Many strange incidents have been occurring around the city and the red fog seems to be their source. An array of villains are trying to get their hands on Bolt Cat. The 4 members of G-Fighters are working to protect the city from danger and uncover many secrets in the process.

Author: WOONKI KIM Director: WOONKI KIM Producer: YOUNGSOO KANG
Main broadcasters: EBS, CJ E&M Type of audience: Boys Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

ELECTRIC CIRCUS  p.39
Contact: Mr YOUNGSOO KANG

GG BOND THE MONSTER HERO

Synopsis: GG Bond and Super Q were grade four students from High Expectation Primary School. The two competitors had different hobbies, different characteristics and different shapes, but they did share something in common. Both of them dreamt to become a super hero! One day, a real monster's showing up sent the fairyland into a panic... The world calls for a hero!

Director: JINMING LU Producer: ZHIBIN GU
Main broadcasters: KAKU CARTOON CHANNEL Type of audience: Boys Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

WIN SING COMPANY LIMITED  p.17
Contact: Ms LI LI

GHOSTS OF TIME

Synopsis: Reversing a curse is never easy, especially when you have to go back in time to return artifacts taken by a ghost Theo, who may be more trouble than he's worth! "Ghosts of Time" follows 4 kids who meet Theo, a mischievous and eccentric old ghost. He's trapped in his derelict mansion unless he returns his stolen antiques to the rightful owners he took them from in the first place. Whenever the kids and Theo touch the stolen antique, they get transported back in time... and the fun begins!

Producer: A Three's Company PTY Ltd Production
Main broadcasters: Network 7 Australia, Discovery Asia Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE TV, HOME ENTERTAINMENT RIGHTS AVAILABLE


BEJUBA I ENTERTAINMENT INC  p.10
Contact: Ms Sandrine Pechels de Saint Sados

FIGURA 52 - ANIMATION/KIDS P. 204-205

206 ANIMATION KIDS
207 ANIMATION KIDS



2012
26x3' / 6x26'
Language(s) available: English, French
HD

PROGRAMME N° 946



2013-2014
52x13' / 26x26'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 1121



2011-2012
90x11'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Korean
HD

PROGRAMME N° 688

GISELE AND THE GREEN TEAM

Synopsis: Inspired by supermodel Gisele Bündchen, this is the first superhero series about fashion and friendship that inspires girls to be environmentally responsible. Gisele and her team lead a double life to save the planet whilst celebrating diversity and teaching children the power of friendship and teamwork.

Author: Gisele Bündchen, Andy Heyward, Amy Moynihan Heyward Director: Mike Maliani Producer: A Squared Entertainment, Xing Xing Studios
Main broadcasters: Noga (Israel) Type of audience: Girls Licensing target: Kids
Sales right: All Rights Worldwide excluding US

PGS ENTERTAINMENT  p.24
Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter

GLOE

Synopsis: Journey to the land of Gloe, a place where imagination and adventure run wild. Literally when Lily discovers her favorite stuffed bear can come to life, she embarks on a fantastical journey to the land of Gloe, where imagination and adventure run wild! Lily befriends the quirky Gloelins, creatures who are not quite monsters, not quite pets, but always housebroken. Together with her newfound Gloelin friends, Lily learns that the power of imagination leads to many crazy adventures and riotous fun.

Author: Ashley Hornsby Director: Bob Doucette Producer: Mooncoop, DreamGarden
Main broadcasters: N/A Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school/Kids Main licenses for this property: Copia
Sales right: Worldwide

KABILLION A MOONSCOOP ENTERTAINMENT COMPANY  p.67
Contact: Ms Mevelyn Noriega

GON

Synopsis: In a mysterious place never marked on a map, wild always has its Kings or Leaders, creatures at the Top of each world. You know it, he knows it, and we all know that it's their Kingdom. Suddenly, a creature zooms in with a bang! Small stature, big mouth, a short pointy tail. Dinosaur? Monster? Alien? No, wrong! It's GON! This mighty GON, roams through as if the world is too small for it, and crashes into all sorts of troubles. GON may be similar to a dinosaur, and you may be fooled by his small physique, but his power, speed, attitude and small brain deserves nothing but a kneel of respect. Of course, there is constant challenge from ones who used to be on top before GON came along, but it just is not worth a flinch. GON just plays, eats, sleeps and enjoys its everyday life. So watch out for this wild creature along with troubles that tumble across!

Author: Masashi Tanaka (Original Creator) / Isao Murayama (Scenario) Director: Gil-Tae KIM Producer: Daewon Media Co., Ltd.
Main broadcasters: EBS, TV Tokyo, Cartoon Network
Sales right: Worldwide excluding Japan and Europe

DAEWON MEDIA CO., LTD.  p.39
Contact: Mr Hoyoung JUNG



2013-2014
26x12'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 191



2009-2012
90x7'
Number of Seasons/series: 4
Language(s) available: French
HD

PROGRAMME N° 586

GOONYROO - 26 EPISODES X 12 MIN ANIMATED HD.

Synopsis: A clever and mischievous kangaroo Goonyroo lives in the beautiful Australian Bush Land. He likes to jump and show off. He is very funny but often in little trouble. He and his Koala sister and his friends, Emu, Rainbow Lorikeet live in a happy, interesting life with full of dreams.

Author: Belinda Fan Director: Belinda Fan Producer: Belinda Fan/Tony Kong
Main broadcasters: Not Yet Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school/Kids Main licenses for this property: Amphitheatre Pty Ltd, Australia
Sales right: Worldwide

AMPHITHEATRE PTY LTD  p.5
Contact: Mr Tony Kong

GORG & LALA

Synopsis: Young and in love, Gorg and Lala have just settled in Gerardcity, aspiring to a quiet, enjoyable life... Little do they know what lies in store! Living amongst all of these Gerardcity the utterly wacky, intrusive and exasperating inhabitants of the Gerardcity region is no picnic! Whether it's delivery boys, psychopaths, super heroes or cheerleaders, the Gerardcity are about to turn Gorg and Lala's humdrum existence into something extraordinary!

Author: Corentin Lecourt, Florian Gueek Producer: MOVING PUPPET
Main broadcasters: CANAL+ Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Family
Sales right: MOVING PUPPET

MOVING PUPPET (Programme MEDIA)  p.24
Contact: Mr Jérôme Brizé

GORMITI 3D CGI

Synopsis: Three thousand years ago, the island of Gorm faced its gravest threat. The dreaded Magnion was at full power and his rage threatened to consume the entire island and every living Gormiti! But thanks to the power of the invincible Lords of Nature and their mysterious benefactor, the Old Sage, he was repelled! At least until today. The day Young Prince Agrom found a crack in the wall... The new Princes of Gorm are now called to action as the ancient evil rears its head and the legendary Magnion returns!

Author: Man of Action Director: Orlando Corradi Producer: Mondo TV and Giochi Preziosi
Main broadcasters: Cartoon Network Type of audience: Boys Licensing target: Kids Main licenses for this property: -
Sales right: All TV & Home Video rights

MONDO TV SPA  p.35
Contact: Ms Micheline Azouy

FIGURA 53 - ANIMATION/KIDS P. 206-207

208 ANIMATION KIDS



GOROLLAS NEW

Synopsis: Far away from the cities and civilization, there is a deserted landscape called «Del Mango» where there is a long told myth of an ancient steed called «Area 333». According to the myth, there is a structure that contains an ultimate spaceship that can travel in the speed of light. Donny, Pablo and Franco are three Gorollas who leave their cities to go out on a quest to Del Mango to find the ultimate spaceship. Some say Area 333 is just a myth and laughs at their face. Some know the secrets of Area 333, and becomes the enemy. When they finally arrive at Area 333, they face shocking truth about what it's all about!

Author: Sang Woo Lee Director: Joon Woo Lee Producer: Joon Woo Lee
Main broadcasters: MBC Type of audience: Boys Licensing target: Kids
Sales right: worldwide

B.I. GROUP DIS BROAD

Contact: Mr Joon Lee

2013-2014
52x11' / 26x22'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
3D HD

PROGRAMME N° 472



GO WEST, A LUCKY LUKE ADVENTURE

Synopsis: New York, 1855. Lucky Luke, living legend of the Wild West escorts the notorious Dalton brothers to the Big Apple, to stand trial. For the millionth time. Of course, the Daltons do what Daltons do best. They escape, robbing banks, wreaking havoc and blowing stuff up as they go. With the cops hot on their heels, the nefarious brothers stash their loot in a lonely covered wagon. After ditching the fuzz, they return for their spoils, but an unpleasant surprise awaits them: dozens of identical wagons, all headed for California. So the Daltons set out, under the lone cowboy's watchful eye.

Author: Based on the comics "Lucky Luke" by Morris & Goscinny Director: Olivier Jean-Marie Producer: Marc du Pontavice
Main broadcasters: FRANCE TV, ZDF, LNK...
Sales right: WORLDWIDE

XILAM ANIMATION PROD

Contact: Mr Erick Rouillé

2007-2008
1x30'
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 180



GRAM'S CIRCUS SHOW NEW

Synopsis: In the hen house, the hens are living. In the cowshed, the calves are living as well. How about the circus tent? Nonsense!! Lions are living in the tent! There are 3 lovely lions and one tamer living together. Gram is one who dreams of becoming a superstar. Nemo is one who makes trouble throughout the day. Lenny, Sam is one whose character is unpredictable and he focuses on doing the best at circus show! However, it doesn't go at all their purpose... everything they do from acrobatic exercises to sleeping and even eating is like a circus! There is no telling what may happen today in this Circus tent... Look forward to seeing our extraordinary circus show!

Author: Hyun Jung Lee, Il Suk Park Director: Chang Hwan Shin Producer: Hana Kim, Gi Hyuck Yoon
Main broadcasters: KBS Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Teens & Teens Main licensees for this property: Studio Gale Co., Ltd., KBS Media
Sales right: worldwide

STUDIO GALE CO., LTD PROD

Contact: Mr Gi Hyuck Yoon

2012-2014
45x3'
Number of Seasons/series: 1
3D HD

PROGRAMME N° 447

209 ANIMATION KIDS



THE GREEN SQUAD

Synopsis: In this Indiana Jones meets Scooby Doo adventure show, three siblings enlist the aid of a global blogging network to save the planet's natural treasures. From the deepest jungles of Borneo to the remote cliffs of the Grand Canyon, the Green Squad lives an action-packed life protecting endangered species. Being a teen just got a whole lot more exciting! Adapted from the children's book series published by Stemmation.

Author: JEAN MARIE DEFOSSEZ, STEPHANE MELCHIOR-DURAND Director: CHRISTOPHE PITTE, HEATH KENNY Producer: GAUMONT ANIMATION, FRANCE TV, EUROPOOL, SHANGHAI SUPERCOLOR
TECHNOLOGY: COFINOVA 6
Main broadcasters: FRANCE TELEVISIONS, RTBF, RTS, AL JAZEERA, TVO
Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: HICAREX, FLAMMARION, ALCARA
Sales right: Worldwide rights except German sp. Europe

GAUMONT ANIMATION PROD DIS

Contact: Ms Céline Carencio & Adeline Tormo

2010
52x13'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 466



GRENADINE AND PEPPERMINT

Synopsis: Welcome to funny business on ice! Grenadine is a little Inuit girl who is curious, energetic and who is always up to mischief! She loves adventures, dangerous missions, strange investigations, commando operations that she gets into with her friend Peppermint, a usually placid penguin whom she thinks has the right stuff to make a super hero. Although he is rather lecherous, Peppermint accepts to play the super hero role so he can keep Grenadine's esteem. Welcome to funny business on ice... with big slices of good humor! Based on the books by Colonel Moutarde.

Main broadcasters: TF1 (France), MTV3 (Finland)
Sales right: World except USA

CYBERGROUP STUDIOS DIS

Contact: Ms Carole Brin

2011
78x7'
Language(s) available: English, French
HD

PROGRAMME N° 938



GROJBAND

Synopsis: An awesome new musical comedy following four tween wannabe rock legends as they steal lyrics from the diary of a teenage drama queen. 13 year old Corey Biffen starts a garage band with his three best friends and quickly realizes that their band sucks - like a lot. It's not their music or ever-changing image that's the problem, it's Corey's lack of lyrics. Corey just can't think of anything cool to write about... until... he finds his older sister Trina's diary that's full of teen angst and junk! Corey decides to use each diary entry as lyrics - and they totally sound like pure awesomeness producing hit after hit!

Main broadcasters: Cartoon Network (US) Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: World

FREMANTLEMEDIA KIDS & FAMILY ENTERTAINMENT DIS

Contact: Ms Joss Duffield

2012
26x30'
Language(s) available: English, German, French, Italian, Spanish
HD

PROGRAMME N° 933

FIGURA 54 - ANIMATION/KIDS P. 208-209

210 ANIMATION KIDS



THE GRUFFALO

Synopsis: A half hour animated film based on the classic picture book written by Julia Donaldson and illustrated by Axel Scheffler. A magical tale of a mouse who takes a stroll through the woods. Encountering three predators who all wish to eat him - a fox, an owl and a snake - the plucky mouse has to use his wits to survive.

Author: Julia Donaldson & Axel Scheffler Director: Jakob Schuh & Max Lang Producer: Michael Rose & Martin Pope
Main broadcasters: BBC, ZDF, France Télévisions Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school/Kids Main licensees for this property: Plush, Stationery, Gifting
Sales right: Please contact us for the up to date sales rights in specific territories

MAGIC LIGHT PICTURES PROD DIS

Contact: Ms Muriel Thomas

2008-2009
1x27'
Language(s) available: English, German, Dutch, French, Mexican Spanish
HD

PROGRAMME N° 695



THE GRUFFALO'S CHILD

Synopsis: A half hour animated film based on the best-selling children's picture book written by Julia Donaldson and illustrated Axel Scheffler. The Gruffalo's Child tells the delightful tale of a little Gruffalo who ignores her father's warnings and tips into the snow in search of the Big Bad Mouse.

Author: Julia Donaldson & Axel Scheffler Director: Johannes Wetland & Uwe Heidtchotter Producer: Michael Rose & Martin Pope
Main broadcasters: BBC, ZDF, France Télévisions Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school/Kids Main licensees for this property: Plush, Stationery, Gifting
Sales right: Please contact us for the up to date sales rights in specific territories

MAGIC LIGHT PICTURES PROD DIS

Contact: Ms Muriel Thomas

2010-2011
1x20'
Language(s) available: English, German, Dutch, French, Mexican Spanish
HD

PROGRAMME N° 590



HAPPY FRIENDS NEW

Synopsis: In the universe, human and robots both live in a place called Planet XingXing. Two spies from Planet Grey, General Big M and Corporal Little M, Careful S were born by accident. The story is about battles full of jokes and fun between the monsters and brave, caring supermen, showing the positive themes of environmental protection, friendship, union and warmth, the spots of which would spark an echo in both parents and children.

Main broadcasters: Jiajia TV, Cartoon Network, YOYO Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Teens & Teens
Sales right: Worldwide

ALPHA ANIMATION AND CULTURE CO. LTD DIS

Contact: Ms Ying Li

2010-2013
31x13'
Number of Seasons/series: 6
Language(s) available: English, Chinese

PROGRAMME N° 368

211 ANIMATION KIDS



HAREPORT

Synopsis: Hareport is a fast paced comedy-action series where all animals, even hippopotamuses, can fly. The Hare brothers Ned and Fred can fly too, they just don't have the grace most others have. They are a menace to the skies and they know it, wild boy Ned especially. So they did the next best thing and decide to run an airport. Even if it did all start by accident, the brothers now find themselves at the heart of a never-ending parade of flying creatures and major responsibilities. Fortunately, Ned and Fred get by with a little help (sometimes a lot) from their friends, who will do whatever it takes to get the Hareport back on track.

Director: Jan Bultheel, Fabrice Fouquet Producer: TeamToi, Corinne Kourer, Viviane van Flieteren
Main broadcasters: Various
Sales right: The World excluding France and some french speaking territories.

CAKE DIS

Contact: Ms Tania Reed

2008
26x11'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 766



HARRY & BUNNY SHOW NEW

Synopsis: Benny & Harry are typical older/younger brothers with a "Love/Hate" relationship. Harry loves his Big Bro and Benny wishes "the little dweeb" would buzz off and play elsewhere - preferably on a busy freeway! 15 year old Benny loves rock music (he wants) to be a ROCK STAR!! Girls, fast cars and techno gadgets. 10 year old Harry wants to be a great magician like his dad, Barry Kippermold. The Harry & Benny is conceived as a hyper-frenetic and zany "silent" 5 minute episode series that will appeal to a worldwide target audience of 7-11 year old.

Author: John Gatehouse Director: Wong Kuan Loong Producer: Edmund Chan & Raye Lee
Main broadcasters: NIL Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Teens & Teens
Sales right: Worldwide

ANIMASIA PRODUCTION SDN BHD DIS BROAD

Contact: Mr Raye Lee

2013
78x7' / 26x22' pilot
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
3D HD

PROGRAMME N° 366



HAUNTED TALES NEW

Synopsis: This animated comedy follows Pepe, a 12-year old boy who works as the delivery boy at his grandmother's potion emporium. Along with his friends, Pepe constantly finds himself involved in offbeat adventures and hilarious, extraordinary situations - usually caused by his own silly misuse of his grandmother's magical potions!

Director: Victor Hugo Borges Producer: Paulo Boccato and Mayra Lucas
Main broadcasters: Cartoon Network Latin America
Sales right: Worldwide except Brazil

9 STORY ENTERTAINMENT INC DIS

Contact: Mr Stephen Kelley

2013
40x11' pilot
Language(s) available: English, Portuguese
HD

PROGRAMME N° 835

FIGURA 55 - ANIMATION/KIDS P. 210-211

212 ANIMATION KIDS
ANIMATION KIDS 213

HEROES UNITED

Synopsis: Getting lost in a long forgotten Temple... Facing the wrath of an undead sorcerer... Rescuing the village that fell into a thousand years sleep... Stopping an out of control robot... Finding a buried treasure on a remote Pirate Island... Whenever there's a problem, Alex the Knight, Ruby Red the Pirate, Agent Gene, Twinkle Dust the Fairy and all their friends are always on the case. Pirates riding dinosaurs! Knights jousting against robots! A girl pirate and a brave knight riding across a dusty plain, a glittery fairy teaming up with a deadpan scientist to save the world... Everything can happen in Playmobi World!

Author: Jesse Cleverly and Romain Van Lierst **Director:** Amaud Bouron and Cyril Adam **Producer:** Morgen Studios & Method Animation
Main broadcasters: France Télévisions (France), Cartoon Network (Italy), Canal Panda (Portugal) **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids
Sales right: All Rights Worldwide (excluding France and Canada)
PGS ENTERTAINMENT p.24
Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter

2013-2014
 104x11'
 Number of Seasons/series: 1
 Language(s) available: English, French
 3D HD
 PROGRAMME N° 462

HOW TO DRAW?

Synopsis: This upbeat series teaches kids aged 6 to 12 how to be good at drawing. The two main characters provide the young audience with funny and amusing lessons and tricks to become brilliant illustrators! Each episode ends with an educational segment entitled "things to do at home" with a simple exercise to practice what they have learned at home!

Author: ZEP & TEBO **Director:** PHILIPPE RICHE **Producer:** FUTURIKON, COMMISSIONED BY FRANCE TÉLÉVISIONS (FRANCE 3)
Main broadcasters: RTS (SWITZERLAND), ØSTV (DENMARK), TV5 MONDE, ASTRO (MALAYSIA) **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids
Main licensees for this property: PENDING
Sales right: ALL RIGHTS WORLDWIDE
FUTURIKON p.22
Contact: Ms FAZIA MADOUNI

2012-2013
 26x2'
 Language(s) available: English, French
 3D HD
 PROGRAMME N° 268

(THE HIGH FRUCTOSE ADVENTURES OF) ANNOYING ORANGE

Synopsis: He's an orange. He's annoying. He's the ANNOYING ORANGE! The aptly named star of his own wildly successful YouTube channel with over 1.3 billion views worldwide, and now appearing in his own weekly TV series launched in the US on Cartoon Network. Orange is devoted to living life to the fullest, and getting his fruit friends out into the world to have an adventure! Or, it could be the fact that he's easily bored. Either way, he's a catalyst for fun! Each 11 minute episode features a fruit-a-licious adventure, along with occasional assorted surprises!

Producer: The Collective
Main broadcasters: CARTOON NETWORK (USA & LATIN AMERICA), TELETOON (CANADA), TOONIVERSE (KOREA) **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids, Tweens & Teens
Sales right: ALL RIGHTS
THE JIM HENSON COMPANY p.67
Contact: Mr Andrew Thomas

2012
 60x11'
 Language(s) available: English
 HD
 PROGRAMME N° 252

HUBERT & TAKAKO

Synopsis: Just about any pig would adapt pretty easily to the presence of a fly, but for Hubert, who aspires to becoming the archetype of the modern, clean-cut guy, Takako is messing up his plans! This deliciously out-of-control fly is that little glitch in Hubert's well oiled cogs. Worst, she accepts him just the way he is. But isn't that what true friendship is all about?

Director: Hugo Gittard **Producer:** Marc du Portavice
Main broadcasters: Canal +, Gulli, Disney, Nickelodeon **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids
Sales right: WORLDWIDE
XILAM ANIMATION p.26
Contact: Mr Eric Rouillé

2012-2013
 26x26' / 78x7'
 Number of Seasons/series: 1
 Language(s) available: English, French
 HD
 PROGRAMME N° 226

HORRID HENRY

Synopsis: This three-time BAFTA nominated show features the UK's most successful children's literary character after Harry Potter. Henry knows he's most destined for stardom, he's just not quite sure when or how! His Mum and to his younger brother Peter he certainly has some growing up to do! If the shark in the pool, Henry'll do it. The brains behind a pet sitting business based in his bedroom, he's never short of ideas. This boy thinks it's him against the world... and he'll take those odds.

Main broadcasters: CTV **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids
Sales right: Worldwide
ZODIAC KIDS p.64
Contact: Ms Karen Vermeulen

2012
 156x11'
 Number of Seasons/series: 3
 Language(s) available: English
 HD
 PROGRAMME N° 1146

HUGH AND THE STAR

Synopsis: In medieval Barcelona, in the surroundings of the mysterious Cathedral by the sea, a group of friends led by Hugh discovered the strength of faith and the warmth of the Christian community through many adventures, and guided by the protection of a mysterious star Hugh and the Star series is a must for educators, parents and catechists. It features a fresh and ultimate means for the first announcement of the Gospel to children from 6 years old. An innovative AV product in the New Evangelization, adapted to existing communication channels for the new generations.

Author: Xavier Morlans **Director:** Israel Arenas, Xavier Morlans **Producer:** Fundació Unaveu
Main broadcasters: TV3 **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids, Tweens & Teens
Sales right: WorldWide
FINDING4YOU p.50
Contact: Ms Mar Luque

2012
 13x6' / 1x78'
 Number of Seasons/series: 1
 Language(s) available: English, Spanish
 HD
 PROGRAMME N° 468

FIGURA 56 - ANIMATION/KIDS P. 212-213

214 ANIMATION KIDS
ANIMATION KIDS 215

HULK AND THE AGENTS OF S.M.A.S.H.

Synopsis: Hulk smash! The biggest, hardest-hitting hero in the Marvel Universe stomps into his own series as the star of HULK and the AGENTS OF S.M.A.S.H. joined by his larger-than-life teammates who double as an unlikely family. Hulk tackles threats that are too big for other heroes to handle. In his battle against evil, Hulk is joined by the Agents of S.M.A.S.H. - sensational She-Hulk, the irascible Red Hulk, the exuberant A-Bomb and the savage Skaar. What does S.M.A.S.H. stand for? They're Hulks - whatever they want!

Producer: Marvel
Main broadcasters: Disney XD
Sales right: Worldwide
DISNEY MEDIA DISTRIBUTION p.66
Contact: Mr Brian Klotz

2013
 26x22'
 Language(s) available: English
 HD
 PROGRAMME N° 1076

INNER RANGER

Synopsis: Inner Ranger is ROI Visual's ambitious 3D animations a special feature for giving useful dental information to children and their parents. The main character Ian and Choi are students of this special science institution, and the nano-robot pilots as well. They become reduced to an extremely small size by using nano-technology, go inside of human mouth and fight against harmful germs. As children watch this dental procedure with exciting pictures and easy explanation by Dr. Mac, the chief of Nano dental clinic center, they can get to know how to prevent their teeth decay and how to build good habits for healthy teeth.

Author: YOUNG WOO LEE **Director:** JUN YOUNG EOM **Producer:** DONG WOO LEE
Main broadcasters: EBS **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids/Family **Main licensees for this property:** DENTAL BUDDY(DVD)
Sales right: all rights belong to ROI VISUAL
ROI VISUAL CO., LTD. p.41
Contact: Ms EUNJEONG KANG

2008-2010
 3x22'
 Language(s) available: English, Korean
 3D HD
 PROGRAMME N° 1160

IDEAS ROMPE-CRANEOS

Synopsis: In an old Victorian theatre, Baron Munchhausen hosts a show that is a mix of illusionism and science: Mind-Blowing Breakthroughs. There, he portrays, along with a very special guest, unique discoveries that will challenge the minds of the audience forever. Our hero and his guest stars describe astonishing moments of human knowledge through History in an irreverent and funny way. The story focuses on the amazing inventions, and even more on the lives of who made them possible and the adventures they went through along the way. Every night, the audience will experience a thrilling moment that will literally blow off the top of their brains!

Author: Federico Badia **Director:** Federico Badia **Producer:** Federico Badia and Tony Hong
Main broadcasters: EBS **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids/Family
Sales right: none
INCAA p.2
Contact: Philippe Hitzel

2010-2014
 26x13'
 Number of Seasons/series: 1
 Language(s) available: Argentinian Spanish
 HD
 PROGRAMME N° 506

INNOVATORS

Synopsis: Neo, Nana, Phil, and Tesis set off to a new era and country to look into a new idea or check a historical fact, and each time they get into an adventure in order to extricate themselves from a tricky situation they must invent something new, using their scientific knowledge, powers of observation, and resourcefulness. The Innovators cope with unexpected difficulties by themselves and even manage to help out those who are in trouble or a sticky situation. Naturally, they also help each other.
 ***The invention or idea which is put forward by the heroes of the episode is a model or technology based on real inventions and discoveries!

Author: Anton Berezin, Oleg Gorobovnikov, Ekaterina Trusova **Director:** Alexei Chykhine **Producer:** Alexei Kozhevnikov
Main broadcasters: Disney Channel **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Pre-school/Kids **Main licensees for this property:** Disney
Sales right: Available worldwide, except Russia
PRIVATE TECHNOLOGIES p.47
Contact: Mr Alexei Kozhevnikov

2011-2015
 78x6'
 Number of Seasons/series: 3
 Language(s) available: Russian
 HD
 PROGRAMME N° 610

I LOVE EGG

Synopsis: I LOVE EGG is the adorable series of short cartoons featuring a transforming egg. I LOVE EGG is a voiceless character who communicates in short, cute tweets, chirps and coos. In each episode, Egg changes from one character to another by transforming his costume and general appearance. Joined by other egg characters, Egg sets out a charming whimsical story. I LOVE EGG is compelling interstitial broadcast content and would be a great online addition to your children's line-up!

Producer: D&H Inc.
Main broadcasters: CONTACT US **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids
Sales right: ALL RIGHTS
THE JIM HENSON COMPANY p.67
Contact: Mr Andrew Thomas

2012
 2x62'
 HD
 PROGRAMME N° 444

THE INVASION OF ANCIENT ANIMALS- THE LEGEND OF MOLIN ?

Synopsis: After season 1, the planet has been come into peace with helping from Mo-lin and his friends. However, Molin who is by Chosen has an instruction from the God again, and was told by the God's four animals that the planet will have suffering another crisis. An ancient city of chaos turned out of orbit, and has gone into the Heaven Planet quickly because of rebellion from the feral animals. Mo-lin and his friends make it their sacred mission to ensure the planet safety and peace.

Author: ZHEJIANG DISHUN TECH. CO., LTD. **Director:** ZHEJIANG DISHUN TECH. CO., LTD. **Producer:** ZHEJIANG DISHUN TECH. CO., LTD.
Main broadcasters: TV **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids, Tweens & Teens **Main licensees for this property:** worldwide
Sales right: worldwide
ZHEJIANG DISHUN TECH. CO., LTD. p.18
Contact: Ms Xiaohui CUI

2012-2013
 12x22'
 Language(s) available: English, Chinese
 3D HD
 PROGRAMME N° 685

FIGURA 57 - ANIMATION/KIDS P. 214-215

216 ANIMATION KIDS



INVIZIMALS? NEW

Synopsis: The first transmedia show featuring Augmented Reality onscreen. Based on the massive successful PSP, PSVITA and 3DS game. What if I told you a scientist called Keni Nakamura discovered invisible creatures are living all around us? What if I told you he's discovered a portal to travel from our world to theirs? What if I told you we're embarking on a quest to unravel the mysteries of the INVIZIMALS world? Wanna join our team? Meet after class. We are Invizimals hunters, and we could really use your help!

Author: Novarama/Screen 21 Director: Screen 21 Producer: Carlos Blom, Pete Smith, John Mc Laughlin
Main broadcasters: TBC Type of audience: Boys Licensing target: Kids
Main licensees for this property: TBC
Sales right: Worldwide

BRB INTERNACIONAL DIS BROAD DIS

Contact: Ms Emilie Pasquet

2013-2014
52x30'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, French, Spanish
HD

PROGRAMME N° 72



IRON MAN: ARMORED ADVENTURES

Synopsis: In these new adventures, Tony Stark lives a life of luxury and is free to pursue his chief interests - seeking extreme thrills, solving scientific mysteries... But everything goes horribly wrong when a tragic accident robs Tony of his father and nearly costs him his own life. Now dependent on his own impressive technology for survival and dedicated to battling corruption, Tony must reconcile the pressure of teenage life with duties of a Super Hero, inside his remarkable invention, Tony Stark is geared for high-speed flight, high-tech battles and high-octane adventure! He is Iron Man.

Author: Marvel Comics' superhero Iron Man Director: Stéphane Juffe and Philippe Guyenne Producer: Method Animation, DQ Ent. Ltd. & MARVEL, Commissioned by France Télévisions
Main broadcasters: Nicktoons (US), Disney XD (Europe & Latin America), Teletoon (Canada)
Sales right: TV and Video Worldwide excluding Asia

PCS ENTERTAINMENT DIS DIS

Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter

2009-2012
52x20'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, German, Finnish, French, Italian
HD

PROGRAMME N° 879



IRON NOSE - THE MYSTERIOUS KNIGHT

Synopsis: Follow the wacky and zany adventures of the good king Ralph whose jealous, younger brother, Littlebone, incessantly plots to overthrow him. Unfortunately for him and all villains in the Kingdom, the shadow of a secretive knight in helmet and armour stands in their way to uphold Honour and justice for all. This Mysterious Knight, and his two loyal companions, Burn the Dragon and Goathorn the magician-inventor, is none other than Iron Nose, The Mysterious Knight!

Author: MICHEL RODRIGUEZ-ALFONSO & EMMANUEL VAILLET Director: PRAKASH TOPSY Producer: FUTURIKON, TOONCAN
Main broadcasters: VRT (BELGIUM), RTE (IRELAND), MULTIVISION (LATIN AMERICA) Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE EXCLUDING CANADA AND ASIA - EXCEPT FOR JAPAN AND INDONESIA

FUTURIKON DIS DIS

Contact: Ms FAZIA MADOUNI

2002-2003
52x13'
Language(s) available: English, French
HD

PROGRAMME N° 311

217 ANIMATION KIDS



JACK

Synopsis: He may be alien, but Jack is no stranger to a child's sense of curiosity. Follow Jack, an alien who is eager to learn about Earth and the way things work. His mission: to report his remarkable findings about Earth back to his home planet. And this intergalactic explorer finds everything fascinating. From creatures to phenomena, from Earth to outer space - Jack encounters a list of natural and technological cool discoveries that spans the globe and beyond! While on Earth, Jack makes some new friends - Niko, Yoki and Sam - who must go to great lengths to keep Jack, his robot Chip and his pooch Rocket a secret and out of trouble!

Producer: Sparky Animation and Groupe PVP
Main broadcasters: SRC, TVO and Knowledge Network Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE TV, HOME ENTERTAINMENT RIGHTS AVAILABLE

BEJUBA I ENTERTAINMENT INC DIS DIS

Contact: Ms Sandrine Pechels de Saint Sardos

2012
52x11' / 26x26'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, French
HD

PROGRAMME N° 346



JAMIE'S GOT TENTACLES NEW

Synopsis: Jamie, Prince of Planet Barb, flees to Earth in order to escape the villainous Vloks who want to eat him alive. So they send a special agent to capture him, along with the help of a mutant cow! Jamie meets Erwin Walsh, a young Earthling who will become his best friend, for better... or worse. Jamie's Got Tentacles! Friendship, suspense... and tentacles!

Author: ADAMANT, JIBAZ, V-BONJOUR, G.CAZAUX Director: Gilles CAZAUX & Cédric STÉPHAN Producer: Samuel KAMINKA
Main broadcasters: FRANCE télévisions, CANAL+, ABC Australia Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

SAMKA PRODUCTIONS DIS DIS

Contact: Mr Samuel KAMINKA

2012-2013
52x11'
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 493



JAR DWELLERS NEW

Synopsis: Watch out! They're out! When Sophie and David discover three 200 year old creatures bottled up in jars, they have no idea what they're releasing! Thank goodness they have a tattered old leather book with quasi instructions to guide them. The Jar Dwellers are ecstatic to be released and want to make up for lost time. Ooble, Crunch and Barka find their new modern world so exciting! It's not easy task for these creatures to overcome their differences, outsmart the kids, undermine Sophie's "Survival of the Species" repatriation training program, and avoid the scientist who is obsessed with tracking them down.

Producer: A Group PVP and Viskatoons Co-production with Pipeline Productions and Bejubal
Main broadcasters: SRC Network 10 and ABC Australia Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE TV AND HOME ENTERTAINMENT RIGHTS AVAILABLE

BEJUBA I ENTERTAINMENT INC DIS DIS

Contact: Ms Sandrine Pechels de Saint Sardos

2013-2014
52x11' / 26x26'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: French
HD

PROGRAMME N° 619

FIGURA 58 - ANIMATION/KIDS P. 216-217

218 ANIMATION KIDS



JEM AND THE HOLOGRAMS

Synopsis: In 1985 the truly outrageous tv show Jem and The Holograms premiered to the delight of young girls and boys. This animated series focused on the dual life of beautiful, jerrica Benton and her popstar alter-ego Jem, lead singer for the all girl band, Jem and The Holograms. With its unique storyline of drama, action, romance and music, Jem and The Holograms was a smash hit and became an icon. Its message of glamour, glitter, fashion and fame helped define a generation and you can relive the adventures of Jem and The Holograms and their archrivals, The Misfits as Hasbro Studios brings this classic show to market and available worldwide.

Author: CHRISTY MARK Director: RAY LEE Producer: HASBRO STUDIOS
Main broadcasters: HASBRO STUDIOS Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids, Tweens & Teens Main licensees for this property: HASBRO STUDIOS
Sales right: Worldwide with exclusions, contact sales team for details.

HASBRO STUDIOS DIS DIS

Contact: Mr Finn Arnesen

1985-1988
65x22'
Number of Seasons/series: 3
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 757



JOHNNY TEST

Synopsis: Take one part spiky hair, two parts genius sisters, a dash of talking dog, mix thoroughly and the result is an action-packed animated series about a boy willing to try anything in the name of science.

Main broadcasters: Cartoon Network Type of audience: Boys Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

DHX MEDIA LTD DIS DIS

Contact: Ms Sarah Dawe

2005
117x30'
Language(s) available: English, German, Brazilian Portuguese, French, Portuguese
HD

PROGRAMME N° 794



JUAN Y YASTAY NEW

Synopsis: Juan is nine years old, he has a flying tin train and a flock of guanos. Yastay is his favorite, it is a baby guanaco that flies flapping its ears. They will face Mann, an alien who wants to be candidate for Head Honcho of that land in order to keep all its colors. And thanks to a magic compass they will find four legendary beings that will help them in their attempt to return his hill back to normal.

Author: Laura Avila Director: Pedro Blumenbaum Producer: Florencia Villanahán
Main broadcasters: none
Sales right: none

INCAA DIS DIS BROAD

Contact: Roberto De Blase

2012-2014
13x11'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: Spanish
HD

PROGRAMME N° 443

219 ANIMATION KIDS



JUNGLE BEAT NEW

Synopsis: Jungle Beat is a fun, family friendly CGI animated series of 5 minute self-contained episodes, dialogue-free and suitable for all ages. The episodes each focus on a different animal and the bizarre situations they encounter in nature, with hilarious results!

Author: Brent Dawes Director: Brent Dawes Producer: Phil & Jacqui Cunningham
Main broadcasters: YLE, DRTV AJ Jazzer, SVT Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids Main licensees for this property: Books, Clothing, Games
Sales right: WORLDWIDE

MONSTER ENTERTAINMENT LTD DIS DIS

Contact: Mr Andrew Fitzpatrick

2006-2013
26x5'
Number of Seasons/series: 3
HD

PROGRAMME N° 375



JUNGLE BOOK, 2ND SEASON NEW

Synopsis: Drama, excitement and adventure mixed with a high element of comedy tells the tales of Mowgli, his beloved mentor, Baloo, the wise bear, Bagheera, his panther buddy and the lazy rock-python Kaa. Together they take on the evil tiger Shere Khan who is out to get Mowgli. His adventures open out in the lush tropical forest of Seewone amidst splendid Indian royal forts, temples, waterfalls, the Waingunga River and many other picturesque locations. Throughout the series other characters from Kipling's jungle stories add drama, comedy and action to top quality animation and story-telling.

Producer: DQ Entertainment
Main broadcasters: ZDF, TF1 Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: Various
Sales right: Europe, Latin America

ZDF ENTERPRISES GMBH DIS DIS

Contact: Ms Katharina Pletzsch

2011-2013
104x11' / 1x60'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, German
HD

PROGRAMME N° 601



K3 NEW

Synopsis: Friends forever wherever whatever. Karen, Krystal and Kathleen are three ordinary girls in an extraordinary world: teen pop singers on a amazing global tour full of unexpected diversions which lead to fun packed stories. Sweet and cheeky, bright and breezy, with their long suffering chauffeur by their side, K3 never know what's around the next bend of their road and just can't say no to an adventure. Will they save the orphanage from the property developers, expose the real jewel thieves, protect the shy lake monster from evil hunters AND get to their concert on time? Of course K3 always triumph with a positive attitude and a catchy song. With it's bright colours, bouncy tunes and irreverent tone K3 is a magical musical tour.

Author: Alan Gibbey Director: Eric Caze Producer: Studio 100 Animation
Main broadcasters: M6, Teletoon Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: Studio 100
Sales right: All media, worldwide

STUDIO100 MEDIA GMBH DIS DIS

Contact: Ms Petra Keil

2014-2015
52x13'
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 385

FIGURA 59 - ANIMATION/KIDS P. 218-219

220
ANIMATION KIDS

KAIJUDO

Synopsis: Kaijudo is an animated action-adventure fantasy series that tells the story of Ray, a talented 14-year-old creature tamer, 'whisperer' and duelist. In the world of Duel Masters, otherworldly creatures (Kaiju) co-existed with mankind for thousands of years. All was peaceful for centuries, but now, a dimensional barrier called, The Veil has begun to tear, and creatures are coming to Earth with frightening regularity. With his friends Allie and Gabe, Ray battles the evil forces appearing in human world. Mankind's hope rests with these brave few who can tame the creatures and defeat the unbeatable foe.

Author: HENRY GILROY, ANDREW ROBINSON Producer: HASBRO STUDIOS
Main broadcasters: HASBRO STUDIOS Type of audience: Boys Licensing target: Kids Main licensees for this property: HASBRO STUDIOS
Sales right: Worldwide with exclusions, contact sales team for details.
HASBRO STUDIOS p. 59
Contact: Mr Finn Arnesen

KHUDA-YANA

Synopsis: Khuda is a charming irresponsible urchin with a total absence of survival instinct. Used to improvise and to do whatever he wants whenever he feels like, after getting the Mystic Tulip and waking the Blue Girl from her lethargy is forced to assume a new higher destiny. He keeps dreaming about getting amazing treasures and become a great hustler... but the Blue Girl aspires to make him learn important lessons and get a daily shower. KHUDA-YANA is, literally, the crazy story of Khuda, a thief and least prepared person to be called to be the next king of Kosala.

Author: SCREEN 21 Director: JOSE LUIS UCHA Producer: CARLOS BIERN
Main broadcasters: TVE Type of audience: Boys Licensing target: Kids Main licensees for this property: TBC
Sales right: Worldwide
BBB INTERNACIONAL p. 50
Contact: Ms Emilie Pasquet

KIKA & BOB

Synopsis: Kika & Bob is an interactive slapstick and clever series! It is about a gutsy 9 years old little girl called Kika and a kind-hearted fireman named Bob who travel the world and overcome incredible obstacles when trying to reach their main goal: to get back home and save Tiger. Kika's kitten and best friend!

In every episode, Kika and Bob visit a different country, meet strange people and even stranger animals. But each time they face a dilemma and have to make a difficult choice, they can ask for the Voice over's and/or the viewer's help. Through their journey, they learn about each other and they get to know themselves better as well.

Producer: Superprod, Submarine, Walking the dog
Main broadcasters: Canal + Family Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: worldwide
SUPERIGHTS p. 25
Contact: Ms Morgann Favennec

221
ANIMATION KIDS

KIKORIKI. NEW ADVENTURES. SEASON 3

Synopsis: Life's a ball in Kikoriki - a place where everyone counts on the improbable and depends on the impractical! Join Kashi, Chiko and the rest of the Kikoriki crew in a land where you can turn snoring into energy, order your dreams before bed, sail to the edge of the Earth, and even get a perpetual chocolate maker as a birthday gift! Yes, you could say that the world of Kikoriki is a lot like the world of Winnie the Pooh - if the Hundred Acre Wood had a submarine, a soccer field, a science lab, ping pong tables, computers, a hot air balloon, a baby robot, skateboards, and a disco that is!

Producer: Riki Productions/Petersburg Animation Studio
Main broadcasters: CHANNEL ONE RUSSIA Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: All rights available outside Russia and CIS
PRODUCTION CENTER RIKI CO LTD p. 47
Contact: Mr Michael Mennies

KIKORIKI: SEASONS 1 AND 2

Synopsis: Life's a ball in Kikoriki - a place where everyone counts on the improbable and depends on the impractical! Join Kashi, Chiko and the rest of the Kikoriki crew in a land where you can turn snoring into energy, order your dreams before bed, sail to the edge of the Earth, and even get a perpetual chocolate maker as a birthday gift! Yes, you could say that the world of Kikoriki is a lot like the world of Winnie the Pooh - if the Hundred Acre Wood had a submarine, a soccer field, a science lab, ping pong tables, computers, a hot air balloon, a baby robot, skateboards, and a disco that is!

Producer: Riki Productions/Petersburg Animation Studio
Main broadcasters: Kanal STS, Nickelodeon, France 3 Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: EGMONT, CHLUPA CHUPS
Sales right: Rights available for sales outside Russia, France, Ukraine
PRODUCTION CENTER RIKI CO LTD p. 47
Contact: Mr Michael Mennies

A KIND OF MAGIC

Synopsis: In Fairyland, fairies and ogres don't get married. Willow the Fairy and Gregore, the vegetarian Ogre, have no choice but to emigrate to the Real World with their children Tom and Cindy. Unfortunately in the real world, there is no guarantee of a happy ending, especially when you add to the mix other dysfunctional members such as Fenwick, the colorful, sharp-tongued witch or His Highness, the Toad, still in search of that magical kiss.

Author: Michel Coulon Director: Charles Vauclle Producer: Marc du Pontavice
Main broadcasters: France TV, Disney Channel, Mediaset Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: Hachette
Sales right: WORLDWIDE
XILAM ANIMATION p. 26
Contact: Mr Erick Rouillé

FIGURA 60 - ANIMATION/KIDS P. 220-221

222
ANIMATION KIDS

KING ARTHUR'S DISASTERS

Synopsis: King Arthur's Disasters is the Bafta-nominated cracking cartoon comedy that follows the absurd and epic adventures of King Arthur on his various quests to satisfy Princess Guinevere, in the vain hope that she will finally agree to marry him.

Her only amusement in life is manipulating the besotted King Arthur into risking his life to fulfill her every passing fancy.

With the help of his doddery magician Merlin, Arthur must confront the likes of cunning pigs, pink knights, bloody-thirty squirrels and his vain nemesis Sir Lancelot, who believes he is the true King of England and spends his time plotting Arthur's grisly demise.

Author: Paul Parkes, Will Ashurst Director: Ed Bignell, David Freedman
Producer: Cooibb, Neptuneo Films
Main broadcasters: Various
Sales right: The World excluding UK and some Spanish & Portuguese speaking territories.
CAKE p. 57
Contact: Ms Tania Reed

KNIGHT RUSTY

Synopsis: Ex-cash register Knight Rusty thinks he's the bravest, coolest knight in all of Scrapland. But he's really a show off with a big mouth, who constantly overestimates himself. The cocky knight rushes headlong into every adventure, only to instantly regret his decision. Though he always needs the help of his sweetheart Damsel Bo and the castle's cheeky dragon Cole to get himself out of trouble, everyone loves him. After all, inside his rusty cash register beats a heart of stainless steel! In each episode, they devote their unique talents to saving the day - and Rusty - even if it always Rusty who's hailed as the hero!

Producer: Caligari Film- und Fernsehproduktions
Main broadcasters: ZDF, Kika Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: Various
Sales right: Worldwide
ZDF ENTERPRISES GMBH p. 29
Contact: Ms Katharina Pietzsch

KUNG FU MASTER OF THE ZODIAC-12 ZODIAC WAY

Synopsis: 12 Zodiac Way emphasizes themes of community and cooperation in a small-town setting richly evocative of China's distant past called Zodiac Way. There, the twelve animals of the Chinese Zodiac each take on roles designed to help their community flourish. They turn day-to-day activities into one-of-a-kind adventures and many of them even employ formidable kung fu skills to aid them in the daily round, but at times their antics can prove to be a real handful for the peace-loving townsfolk of Fortune Valley!

Main broadcasters: Happy TV, PACIFIC THEMES INTERNATIONAL LIMITED, Astro, Visual Media Institute, CTV Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: Serbia, Burundi, Nigeria, Malaysia, Iran and etc.
FANTAWILD ANIMATION INC. p. 15
Contact: Mr Neo Meng

223
ANIMATION KIDS

LADYBUG

Synopsis: Marinette and Adrien are two extraordinary junior high students. They have been chosen to save Paris! Their mission is to capture evil creatures - the Akumas - that can transform anyone into a super villain. On their mission, they transform into superheroes: Marinette becomes Ladybug and Adrien becomes Black Cat. But Ladybug and Black Cat don't know each other's true identities.

Author: Thomas Astruc & Nathanael Bron Director: Thomas Astruc
Producer: Zagtoon, Method Animation, Toei Animation, SAKIC, Curstone, AB Int, Distribution
Main broadcasters: TF1
Sales right: Media Rights Worldwide excluding Asia
FGS ENTERTAINMENT p. 24
Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter

LANFEUST QUEST

Synopsis: In the world of Troy, every individual possesses a unique super-human power. However, there is a mystical object, a medallion, that can magically endow all such powers to one person-but not just anyone. Fate has anointed two chosen ones: Lanfeust, a hot-headed teenager; and Thanos, a cruel tyrannical pirate. By pure chance, the medallion has fallen into Lanfeust's hands. The problem is that he has no idea how to use his newly acquired Ultimate Power. With a little help from his loyal friends Nicolette, C'lan, Civi and the troll Hebus, Lanfeust will learn to master his power, confront Thanos and become the hero he always dreamed he would be.

Author: Tarquin, Arleston, Ludo Lullab, Laurent Turner, Dominique Latil
Director: Antoine Chameyron, Tarik Hamdine Producer: Gaumont Animation, Gaumont TV, M6, DQ Entertainment, Dacapo Productions, Canal J
Main broadcasters: M6, Canal J Type of audience: Boys Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide rights except Asia, Middle-East and Israel
GAUMONT ANIMATION p. 23
Contact: Ms Céline Carenco & Adeline Tormo

LBX

Synopsis: In 2050, kids are glued to LBX, a battle game played with radio-controlled robots in a reinforced carton box. Van is an ordinary 13-year-old boy who takes pride and passion in LBX battles. He teams up with Cameron, a genius who knows everything about the programming inside LBX, and Amy, a tactician who works out Van's strategy and guides him through the game. A fateful encounter with Achilles, an LBX equipped with an innovative reactor core which perpetually generates energy, drags Van into an adventure in which he fights with mighty rivals who all try to get hold of this special unit that holds the key to the hegemony of the world.

Main broadcasters: TV TOKYO Type of audience: Boys Licensing target: Kids Main licensees for this property: Toy, apparel, food & beverage, stationery, back-to-school, collectible
Sales right: Europe, Africa and Middle East
TV TOKYO p. 37
Contact: Mr Hiroaki SAKI

FIGURA 61 - ANIMATION/KIDS P. 222-223

224 ANIMATION KIDS



2007
52x22'
Language(s) available: English
3D HD
PROGRAMME N° 1175

LEAGUE OF SUPER EVIL
 Synopsis: Armed with a whole new approach to badness, The League of Super Evil (a.k.a. L.O.S.E.) follows four bumbling Super Villains who have set their sights on nothing less than total neighbourhood domination! Between using a Shuriken anime robot to win a playground slam dunk competition, inventing a super-computer to protect Voltar's sweet new evil BMX bike, or hosting a neighbourhood barbecue and evilly not inviting ANY of the neighbors, L.O.S.E. struggles ever-onward to its goal of total mindless fun! Isn't it time the Villains got their due?

Main broadcasters: Airing in 170+ countries on networks like Cartoon Network, Nickelodeon and TV.
 Sales right: All rights available
 NERD CORPS ENTERTAINMENT (PROD, DIS)
 Contact: Mr Ken Falser



2009-2010
52x13'
3D HD
PROGRAMME N° 713

LEON - LIFE'S UNLUCKIEST LION!
 Synopsis: Leon has true hunter instincts and plots tirelessly to track everything that moves. Each episode brings a new encounter, be it with a dippy springbok, hysterical hyenas and (or even!) even a love-struck hippo. But in Leon's world, the prey becomes predator and the chase always spirals out of control. After a series of madcap mishaps, the poor lion often gets runty. Meet Leon! He may be the King of blunders but this lion never gives up.

Author: Alexandre So, Antoine Rodet and Josselin Charier Director: Alexandre So and Yvan Roche Producer: STUDI HARI, FRANCE TELEVISIONS
 Main broadcasters: CBC and BBC 2 (UK), ABC (Australia), Super RTL (Germany) Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
 Sales right: All Rights Worldwide
 PGS ENTERTAINMENT (DIS)
 Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter



2013-2014
52x11' / 26x22'
Number of Seasons/series: 52
Language(s) available: English
3D HD
PROGRAMME N° 1173

LEO & THE PISAGANG - STORIES ABOUT LEO GALILEI
 Synopsis: There's an old riddle that goes: "What looks like a cat, walks like a cat, sounds like a cat, but isn't a cat? - A kitten!" Well, what looks like Galilei, thinks like Galilei, adores science like Galilei, but isn't Galilei Galilei! It's his son... LEO GALILEI!
 Imagine this smart, talented kid turned loose in the enlightened environment of 17th century Pisa - a treasure trove of science, art and music! But it's also a time of cutpurses, schemes, and political intrigue. And what is the coin of the realm? KNOWLEDGE! Specifically the ideas & inventions of one Galileo Galilei... Leo's dad! Can a gifted 9-years-old and his friends help Galilei?

Author: Jymy Magon et al. Director: Winfried Debertin et al. Producer: MPP Gesellschaft f. Animations Medien mbH
 Main broadcasters: KIKI Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Family
 Sales right: TV free & pay; Publishing: DVD rights; Merchandising: CrossMedia rights
 PENTATAINMENT W. DEBERTIN (PROD, DIS)
 Contact: Winfried Debertin

ANIMATION KIDS 225



2011-2013
26x24'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French, Italian
3D HD
PROGRAMME N° 299

LINKERS
 Synopsis: Try a new game... life! Lune, Dragon, Mei, Peach and Plug had never actually met in person until they were invited to the mountain Chalet of Cassiel, game designer, computer genius, and social-network friend, for a study holiday. When they get to the Chalet, Cassiel is nowhere to be found... The 5 teenagers must figure out how to work together to save their friend, trapped inside his own game. Then holidays turn into breathless missions within Cassiel's virtual world!

Producer: ENANIMATION, ELLIPSANIME, RAI FICTION, LAGARDERE
 Main broadcasters: RAI 2, CANAL J, GULLI, CYFRA + Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
 Sales right: Worldwide rights
 MEDIATOON (DIS)
 Contact: Ms JESSICA DELAHAIE



2009-2011
104x13'
Language(s) available: French
3D HD
PROGRAMME N° 820

LITTLE NICK
 Synopsis: Based on a popular series of books by Goscinny and Sempé, Little Nick tells the adventures of titular character and mischievous child Nicholas, who's always ready to do some crazy stuff with his best friends Alec, Eddie, Mathew... With its retro look in the vein of Ratatouille and The Incredibles, Little Nick is a quality 3D animation project for the whole family

Author: René Goscinny & Jean-Jacques Sempé Director: Alexandre de la Patellière, Mathieu Delaport, Cédric Pilot Producer: M6 Studio
 Main broadcasters: M6 Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school
 Sales right: See with Snd International Sales Representatives
 SND GROUPE M6 (DIS)
 Contact: Ms Charlotte BOUCON



2011-2012
78x7'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Dutch, French
3D HD
PROGRAMME N° 404

LITTLE SPIROU
 Synopsis: Crafty kids always come out on top! From how to deal with arriving at school in slippers to how to survive a trip to the swimming pool without one's bathing suit, Little Spirou always finds a witty alternative solution to save the day. Clever and full of mischief, he's always ready to get into trouble as long as he can work his way out and make everyone laugh!

Author: BASED ON TOME & JANCY COMIC BOOKS Director: VIRGINIE JALLOT Producer: DUPUIS EDITION & AUDIOVISUEL, ARANEO, LUXANIMATION
 Main broadcasters: M6, RTBF, TELE-QUEBEC, NICKELODEON Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Family
 Sales right: Worldwide Rights
 MEDIATOON (DIS)
 Contact: Ms JESSICA DELAHAIE

FIGURA 62 - ANIMATION/KIDS P. 224-225

226 ANIMATION KIDS



2012-2014
52x22'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English
3D HD
PROGRAMME N° 607

LITTIEST PET SHOP
 Synopsis: Littlest Pet Shop is an animated comedy/adventure that centres around the life of a fun-loving tween girl BLYTHE and the fantasy adventures of the pets that she cares for at Littlest Pet Shop. Blythe moves into her new apartment building with her airline pilot father and quickly discovers that Littlest Pet Shop doesn't sell pets, it caters to them! Much to her surprise, Blythe discovers her unique ability to converse with the pets at the shops Day Camp, join Blythe, her friends and the pets in an amazing exciting and fantastical adventures.

Author: JULIE McNALLY CASHILL, TIM CASHILL Director: JOEL DICKIE Producer: HASBRO STUDIOS
 Main broadcasters: HASBRO STUDIOS Type of audience: Girls Licensing target: Kids Main licenses for this property: HASBRO STUDIOS
 Sales right: Worldwide with exclusions, contact sales team for details.
 HASBRO STUDIOS (PROD, DIS)
 Contact: Mr Finn Arnesen



2009-2011
78x12'
Language(s) available: English, French, Spanish
3D HD
PROGRAMME N° 280

LITTLE TORNADOES
 Synopsis: Squabbles and scuffles, tricks and traps... Between Tom, 6 and his sister Nina, 8, it's like cats and dogs! For their parents, Tom and Nina stir up a tornado every day and when they call a truce, it's even worse! Because when the kids decide to team-up, Mom and Dad must be ready for anything... In the spirit of Tom and Jerry, sibling rivalry takes these rambunctious kids on wild and hilarious adventures. Little Tornadoes is an action-comedy series with a touch of family tenderness. It appeals to kids 6-10 years old and their parents.

Author: OLIVIER DUTTO Director: MARC BOREAL Producer: FUTURIKON, COMMISSIONED BY M6, CANAL + FAMILY AND TELETOON
 Main broadcasters: TELE-QUEBEC (CANADA), RTBF (BELGIUM), CANAL PANDA (PORTUGAL), ASTRO (MALAYSIA) Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Family
 Sales right: WORLDWIDE EXCLUDING CHINA, HONG KONG & TAIWAN
 FUTURIKON (PROD, DIS)
 Contact: Ms FAZIA MADOUNI



2013
52x30'
Language(s) available: English
3D HD
PROGRAMME N° 1150

LOLIROCK
 Synopsis: When girl band LoliRock hold an audition for a third member, Iris, an ordinary 15 year old girl with an extraordinary voice, decides to try out. When Iris sings she is surrounded by dazzling light and the other two members, Talia and Auriana, know they have found their fellow princess, heir to the throne of Ephedia. This distant crystal planet has fallen under the spell of the evil Gramon. The girls know they can only defeat this spell by combining their magic as LoliRock. It won't be easy with Gramon's agents determined to stop them. Fortunately, the princesses can rely on their furry pet Amaru's sixth sense to warn them of danger.

Main broadcasters: France Televisions and Disney France Type of audience: Girls Licensing target: Kids
 Sales right: Worldwide
 ZODIAC KIDS (DIS)
 Contact: Ms Karen Vermeulen

ANIMATION KIDS 227



2013
52x3'
Language(s) available: English
3D HD
PROGRAMME N° 433

LOOK AND LOOK
 Synopsis: Hey! I can see something! Does it start with A? No. With B? Nope. It starts with L! It's Look and Look and Look is a hilarious slapstick comedy in which we will follow the always-lively look of two pairs of eyes. They have a great funny friendship and love trying to find new things using their sight. Eye expect you to laugh!

Author: Hugo Pineda and Javier Rodriguez Producer: Hugo Pineda and Javier Rodriguez
 Main broadcasters: Looking for every broadcaster Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school/Kids Main licenses for this property: Looking for every licensee
 Sales right: Available for anyone
 BOOGIE BANG FILMS (PROD)
 Contact: Mr Hugo Pineda



2008-2009
52x13'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: French, Spanish
3D HD
PROGRAMME N° 518

LOU !
 Synopsis: With a cool urban setting, ironic tone, best girlfriend dynamic and romantic trials and errors, «Lou la» offers a unique take on modern relationships and the inner life of preteens everywhere.

Author: J. Neel Director: J. Moussadet Producer: GO-N Productions
 Main broadcasters: M6, Disney Channel France Type of audience: Girls Licensing target: Kids
 Sales right: Worldwide
 GO-N PRODUCTIONS (PROD)
 Contact: Mr Eric Garnet



2013
10x22'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
3D HD
PROGRAMME N° 695

LOVE 2 SING
 Synopsis: A MAGICAL MUSICAL ADVENTURE following 3 lovable girls, a boy and his rather smelly dog, a witty and hilarious professor, and a beautiful fairy singing teacher. You can find them working hard in HARMONY HEADQUARTERS, a magical land underground, home of the music manuscripts, the key to all living things. Without the energy of kindness and joy flowing around the world, nature is slowly withering away. The humans don't realize that without nature, the world will be no more. Along the way the characters learn about harmony, melody and rhythm to unlock new experiences and adventures as they travel the world and heal it with the music of life.

Author: Amelia Harrison Director: Amelia Harrison Producer: Amelia Harrison
 Main broadcasters: All Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
 Sales right: All
 DREAM TO LIFE (PROD)
 Contact: Ms Amelia Harrison

FIGURA 63 - ANIMATION/KIDS P. 226-227

ANIMATION KIDS



MARTHA & FRIENDS NEW

Synopsis: 10-year-old Martha is the creative genius of her neighborhood. Always eager to learn and try new things, Martha, her three friends and two dogs learn how easy and fun it is to create-it-yourself. Every episode features easy-to-do activities kids can do themselves at home.

Author: Martha Stewart, Andy Heyward, Amy Moynihan Heyward **Director:** Mike Malani **Producer:** A2 Entertainment

Type of audience: Boys & Girls

Sales right: All Rights Worldwide excluding US

PCS ENTERTAINMENT DIS

Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter

2012-2013
6x30 / 21x13
Language(s) available: English, French
3D HD
PROGRAMME N° 861



MARTINE

Synopsis: After 50 books, 30 millions copies sold in 30 countries, Martine adventures are now back in an animated series produced by Les Armateurs (Kirikou, Tchoupi, Brendan and the Secret of Kells). Martine stories helped her discover the world and allow fantastic identification by younger audience. The series is supported by strong visual environment and references so children are agreeably surrounded by her universe. With a success running over 50 years, Martine proves if needed the strength of universal, timeless character.

Author: Gilbert DELAHAYE and Marcel MARJER **Director:** Claude Allix **Producer:** LES ARMATEURS (Didier Brunner)

Main broadcasters: M6

Sales right: See with SND International Sales Representatives

SND GROUPE M6 DIS

Contact: Ms Charlotte BOUCON

2011-2012
52x13
Language(s) available: French
HD
PROGRAMME N° 822



MARTIN MYSTERY

Synopsis: This worldwide smash hit, based on the bestselling comic book by Alfredo Castelli, is a dripping goo-fest of supernatural slime, thrills and comedy. Martin Mystery has a passion for all things paranormal. When he's not at school, this teenage lover of supernatural ooze works undercover for a secret bureau specialising in mysterious phenomena. Martin is always bursting with energy and seldom thinks before he leaps. Diana, his older step-sister, is his guardian angel - this straight-A student brings brains to their missions, alongside their friends Java and Billy. Seen a zombie, alien or ghost? Call Martin Mystery.

Main broadcasters: M6, Rai, Canal J, Jetix Europe, YTV and Vrak TV **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids

Sales right: Worldwide

ZODIAC KIDS DIS

Contact: Ms Karen Vermuelen

2012
66x26
Number of Seasons/series: 3
Language(s) available: English
PROGRAMME N° 1179

ANIMATION KIDS



MASK MASTERS NEW

Synopsis: Since the beginning of time, there existed 12 wisdoms who were entrusted to protect the world and all life on the earth. Humans established the 12 months and the 12-hour time format, and created 12 kingdoms to respect their way of life and honor the 12 wisdoms. Then the 12 wisdoms were assigned as a guardian for protecting their respective kingdom.

The only hope that can defeat Muzel and restore goodness to the world are... those whom have been chosen to protect the world from darkness - the one and only Mask Masters!

Now, let's see if the one and only Mask Masters can save the world - come on!

Author: LEE, Ji-Yung **Director:** KIM, Ji-Chul **Producer:** LEE, Hong-Ja

Main broadcasters: KBS2/MTM **Type of audience:** Boys **Licensing target:** Pre-school/Kids **Main licenses for this property:** Toys, Publications, Application/games, Sports equipment, Food, Clothing&Fashion

Sales right: KOREA/Malaysia

STUDIO W. BABA, LTD DIS, BROAD

Contact: Hong-Ju LEE

2011-2013
52x11 / 26x22
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: Korean
3D HD
PROGRAMME N° 856



MASTER BLASTERS NEW

Synopsis: The world's greatest cricketer takes on the task of finding, training, inspiring and preparing a team of young ten and eleven-year-old players drawn from all over the world. At the same time, he mentors them to be grounded and unpolished humanitarians. These talented kids are charged with promoting the game to children at the four corners of the Earth, often in places where they have never heard of the game! Ciel set for Master Blasters, an animated 2D/3D series full of fun, comedy, action and best of all cricket, played by a diverse group of kids in such a spirited, adventurous and flamboyant way that it would make a Calypso band blush.

Author: Dan Wickman **Producer:** Moonscope, Shemaroo

Main broadcasters: NIA

Sales right: USA, UK, France, Australia

KABILLON A MOONSCOOP ENTERTAINMENT COMPANY PROD, DIS

Contact: Ms Evelyn Noriega

2013-2014
26x26
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
3D HD
PROGRAMME N° 839



MASTER KARATE TODD AND THE POWER SQUAD

Synopsis: (PREVIEW BRANDING DOCUMENT IN DATABASE) Ready to enter a world of adventure, excitement, and laughter, where you can master your potential and show your strength? Then you're ready to join the Power Squad and team up with the 21st-century's ultimate hero, Master Karate Todd! In his own show, MKT, as the master's known to his friends, teams up with DJ Flow, a young chetah, and his karate pupils, the Power Squad. Giving MKT advice is Irie, a wise cardinal, who knows that true happiness comes from finding the power inside you. Each dynamic 30-minute episode focuses on a unique aspect of martial arts, staying active, & self development.

Author: Dave Bourla, Julian Ford **Director:** Frank Drucker **Producer:** Julian Ford, Harold Ford, Frank Drucker

Main broadcasters: All Things Media, Mahwah, New Jersey **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Pre-school, Kids

Sales right: International

MASTER KARATE TODD PRODUCTIONS PROD

Contact: Mr Harold Ford

2012
14x25
Language(s) available: English
3D HD
PROGRAMME N° 563

FIGURA 66 - ANIMATION/KIDS P. 232-233

ANIMATION KIDS



MASTERPIECES ON THE ROAD

Synopsis: Enjoy the special masterpieces! Win loves artists! Sun adores artists! They invite you to 'Masterpieces on the Road'!

Travel with us and meet the artists! Get to know more about the art they created. Let's see what they did and how they lived.

Just so back and feel the masterpiece! They will come alive! Through this high-quality animation you will learn a new way to appreciate and enjoy the arts. We will interview some of the artists! This way, you will be able to take a peek at their lives and hear vivid stories about the works they created. They contributed more than just art! We will end our journey by taking a look at the wisest knowledgeable things the artists had to say.

Producer: DAEKYO KIDS TV

Main broadcasters: DAEKYO KIDS TV

Sales right: WORLD WIDE

DAEKYO BROAD

Contact: Ms BINARAE HONG

2009-2010
26x30
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Korean
HD
PROGRAMME N° 936



MATI & ROCCO NEW

Synopsis: eMati & Rocco tells the experiences of Mati, a shy nine years old child know-it-all and his best friend Rocco, a restless and curious monster that comes from the center of the Earth and who is fascinated by the world of the surface. Together, they live fun and grotesque situations, where unconditional friendship is always present. Old mister Ramon is the eccentric, accumulator neighbor and arch-enemy. His cat Rufino is always with him. Other characters are Fran, the bully schoolmate, with Martin and Herman. Val, Mati's love and Benito, his friend. His family is the Father, an archeologist; the Mother, the authority; and Jorge, the baby.

Author: Florencia La Rosa - Federico Demattè Vidal **Director:** Nicolás Gastón Couvin - Diego Cagide **Producer:** Nicolás Gastón Couvin

Main broadcasters: NA **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids

Sales right: Worldwide

UIPAA, Argentine Association of Animation and Transmedia Producers PROD, DIS

Contact: Mr Claudio Grandinetti

2013-2015
26x11
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, Spanish
3D HD
PROGRAMME N° 1073



MATT HATTER CHRONICLES: DOC FOSSIL

Synopsis: Matt Hatter Chronicles is a high-stakes adventure comedy for 5-10 year olds about a schoolboy whose life is transformed when he finds a secret dimension called the Multiverse. As the new Hatter Hero, Matt must battle and capture Super Villains from movie, myth and legend to save the Multiverse and free his Grandpa! This international hit series has sold into over 80 countries, emerging as one of the fastest growing boys' global franchises of 2013. Introducing a unique 3D animation technique called 'Multivision' (3D without glasses) it combines cutting-edge animation with explosive storytelling, hi-tech gadgetry and rich digital content.

Director: NIGEL STONE **Producer:** PLATINUM FILMS, UK

Main broadcasters: ITV/NICKELODION/CANAL PANDA, RTVE/TELEOON/Disney, SYFY KIDS, JCC, SABC, MEGAMAX **Type of audience:** Boys **Licensing target:** Kids **Main licenses for this property:** SIMBA, DICKY TOPS, PENGUIN, TITAN, SMITH & BROOKS, TDP

AYKROYD, TRADE-MARK CHARACTER

Sales right: PLATINUM FILMS PRODUCES AND DISTRIBUTES 'MATT HATTER' WORLDWIDE ACROSS ALL MEDIA

PLATINUM FILMS LIMITED PROD, DIS

Contact: Ms NATALIE LLEWELLYN

2011
39x22
Number of Seasons/series: 3
Language(s) available: English, Dutch, French, Portuguese, Spanish
3D HD
PROGRAMME N° 313

ANIMATION KIDS



MATT'S MONSTERS

Synopsis: When the quiet town of Jolville's threatened by a crazy clothes eating monster, who's on the case? The Monster Agency of course! Meet 9 year-old Matt, his parents Bruce and Ellen, best friend Manson, and Dink the family pet. Monsters, beware!

Author: JAN VAN RUSSELBERG, YVES COULON **Director:** GREGORY PANACCIONE **Producer:** GAUMONT ANIMATION, LANTERNA MAGICA, RAI

Main broadcasters: M6, DISNEY XD, TELE-QUEBEC, CARTOON NETWORK, TV CATALUNYA **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids

Sales right: Worldwide except China/Hong Kong/Taiwan, Italian and German to Europe

GAUMONT ANIMATION PROD, DIS

Contact: Ms Céline Carence & Adeline Tormo

2008
52x13
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French, Spanish
3D
PROGRAMME N° 418



MAX STEEL

Synopsis: A high-octane, comic, action-packed superhero series about the epic adventures of earth bound teenager Maxwell McGrath and his out-of-this-world friend Steel.

16-year-old Maxwell has the ability to generate Turbo Energy, a hugely powerful but often uncontrollable energy. Fortunately he meets Steel, an intergalactic alien war machine, who helps Max control his power, together becoming the world's greatest superhero. Max Steel! Defending the planet from mayhem and monsters Max and Steel return in series 2 to battle an Ultralink invasion and Makino, the deadliest villain yet!

Main broadcasters: Disney XD

Sales right: World

FREEMANTLEMEDIA KIDS & FAMILY ENTERTAINMENT PROD, DIS

Contact: Ms Joss Duffield

2011
52x30
Language(s) available: English, German, French, Italian, Spanish
HD
PROGRAMME N° 1008



ME AN MY ROBOT

Synopsis: Eugene, the hero of the show, is one of the students. He is a robotic genius who has built his own robot called C.H.I.P.

Put together with meticulous care and devotion from various salvaged parts, C.H.I.P., though a robot, shows human traits such as resourcefulness, curiosity and humour.

Together, along with Eugene's best friends, Maia and Joseph, they are getting into misadventure when relying on their ingenuity (or sometimes lack of it) to try and resolve an issue that arises over the course of their daily school life.

Author: Charles Ballerac, Desprat and Ferhi Nedjari **Director:** Olivier Derynck **Producer:** Millimages/ Synergy Media/ Canal

Main broadcasters: ABC, France 3, AL Jazeera **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids **Main licenses for this property:** In-process

Sales right: All sales rights including licensing and merchandising rights - Worldwide (Excluding Asia)

MILLIMAGES PROD, DIS

Contact: Mr John Reynolds

2011-2012
52x13
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French
3D HD
PROGRAMME N° 1030

FIGURA 67 - ANIMATION/KIDS P. 234-235

FIGURA 68 - ANIMATION/KIDS P. 236-237

FIGURA 69 - ANIMATION/KIDS P. 238-239



FIGURA 70 - ANIMATION/KIDS P. 240-241



FIGURA 71 - ANIMATION/KIDS P. 242-243

ANIMATION KIDS



MY GOLDFISH IS EVIL

Synopsis: Hilarious adventures of a young boy and his talking goldfish. Goldfish is Evil chronicles the hilarious adventures of Beanie and his little pet, Admiral Bubbles - a talking goldfish who wants nothing less than to conquer the entire world. Although at first it might sound absurd, Beanie has come to realize that, in fact, the tiny fish is a genius able to construct devices out of everyday objects, and that he is easily capable of achieving his nefarious goal. And since no criminal genius would let a mere kid stand in his way, Beanie must risk his life to try and thwart him at every turn! The future of the planet depends on the answer!

Main broadcasters: Radio Canada, CBC (Canada), CITV (UK)
 Sales right: World except Canada
 CYBERGROUP STUDIOS  p.22
 Contact: Ms Carole Brin

2005-2007
 26x24'
 Language(s) available: English, French
 HD

PROGRAMME N° 877



MY LITTLE PONY FRIENDSHIP IS MAGIC

Synopsis: In the quaint, fairytale village of Ponyville, Twilight Sparkle, Pinkie Pie, Rarity, Fluttershy, Rainbow Dash and Applejack use the power of friendship to overcome all obstacles. Whether it's the spirit of Chaos causing a rift between ponies, or a greedy dragon, the group can defeat all wrongdoing using the elements of harmony, which exists within them. Through funny, offbeat experiences and exciting, enchanted adventures, the ponies always find a way to use the most powerful magic of all, the magic of friendship.

Author: LAUREN FAUST Director: JAYSON THRESSEN, JAMES WOOTTON, RIDD SORENSON Producer: HASBRO STUDIOS
 Main broadcasters: HASBRO STUDIOS Type of audience: Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: HASBRO STUDIOS
 Sales right: Worldwide with exclusions, contact sales team for details.
 HASBRO STUDIOS  p.59
 Contact: Mr Finn Arnesen

2010-2014
 91x22'
 Number of Seasons/series: 4
 Language(s) available: English
 HD

PROGRAMME N° 554



MY LOVELY FRIENDS IN LIVELY CLASS

Synopsis: The pain of tooth decay, the trouble of myopia, the secret of growing tall, girls' love for pets, boys' football competition, the narcolepsy of teachers. These are stories about our happy childhood, we grow up with my lovely friends in lively class confusedly and happily.

Author: JEAN TAO Director: YAOTUNG GAO Producer: CHUNMEI HO
 Main broadcasters: NONE Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids All Main licensees for this property: CHUNMEI HO
 Sales right: worldwide
 LUCKY TOWN MULTIMEDIA CO., LTD  p.16
 Contact: Ms CHUNMEI HO

2013
 52x16'
 Language(s) available: English, Chinese
 HD

PROGRAMME N° 684

ANIMATION KIDS



THE MYSTERIES OF ALFRED HEDGEHOG

Synopsis: 99 fish disappear without a trace! Phantom sized footprints appear! A home floods! A school play sabotaged! Something is wrong! Very wrong! And no one can figure it out! No one, that is, except Alfred Hedgehog, a nine-year-old ace detective with a natural nose for mystery! He investigates with the help of his best friends Camille and Milo. The trio scours the crime scene and sorts through the clues at their headquarters to find often surprising solutions to these nature-based mysteries!

Author: MARY MACKAY-SMITH, MERILYN READ, JAN VAN RIJSELBERGE
 Director: FREDERIC DYBOWSKI Producer: GAUMONT ANIMATION, MUSE ENTERTAINMENT, FRANCE TELEVISIONS
 Main broadcasters: FRANCE 5, RADIO CANADA, TFO, AL JAZEERA, RTP
 Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: OXFORD UNIVERSITY PRESS
 Sales right: WW exc
 Canada, Australia, N.Z., Ireland, China, HK, Taiwan, Germany, Europe
 GAUMONT ANIMATION  p.23
 Contact: Ms Céline Carenco & Adeline Tormo

2009
 52x13'
 Language(s) available: English, French
 HD

PROGRAMME N° 423



THE MYSTERIOUS CITIES OF GOLD

Synopsis: Esteban, Zia & Tao, three inseparable friends, set out to travel the world searching for the Mysterious Cities of Gold which secrets could change the course of humanity. Carried by their zeal for life and their curiosity, they embark upon the Golden Condor on the trail of two new cities in Asia. Yet, on the traitorous roads of China during the time of the Ming and those of Japan during the time of war lords, they will have to beware of the mysterious Zangs, the envoy for the king of Spain Charles V a sequel to the famous series from the eighties. A series full of adventure, discoveries and humor.

Author: Hadrien Soulez LARIVIERE Director: Jean-Luc FRANÇOIS Producer: Blue Spirit Animation
 Main broadcasters: TF1-Fr., Nickelodeon-North Europe, Kix-UK, RTS-Switzerland, Telefe-Car., Panda Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids, Tweens & Teens
 Sales right: Worldwide
 NEWEN DISTRIBUTION  p.24
 Contact: Mr Julien Leroux

2013-2015
 78x26'
 Number of Seasons/series: 3
 Language(s) available: English, German, Dutch, French, Portuguese
 HD

PROGRAMME N° 31



THE MYSTERIOUS CITIES OF GOLD - THE 1982 SERIES

Synopsis: In 1532, a Spanish orphan named Esteban joins a party of Spaniards in their search for one of The 7 Cities of Gold in the New World, hoping to find his father. He is joined on his quest by Zia, an Incan girl, and Tao, the last descendant of the sunken empire of "Hiva". Our friends encounter the Mayans, Inca, and Olmecs during their journey, and also discover many lost technological wonders of the Hiva Empire: a solar powered ship and The Golden Condor. They are constantly pursued by antagonists Mendoza, Gomez and Gaspard, who are also in search of the Cities of Gold. These men eager to seek their fortune, to find new adventures in new lands.

Author: Jean Chalopin Director: Bernard Deyries Producer: Jean Chalopin and Mitsuru Kaneko
 Main broadcasters: France 2, BBC, Nickelodeon-usa, NHK-Japan, RTS-Switzerland, Rai2-Italia ...
 Sales right: Worldwide
 NEWEN DISTRIBUTION  p.24
 Contact: Mr Leroux Julien

1982
 39x26'
 Language(s) available: English, French
 HD

PROGRAMME N° 308

FIGURA 72 - ANIMATION/KIDS P. 244-245

ANIMATION KIDS



MYSTERY NETWORK

Synopsis: Thomas, Katy and Robot Cluster form a brigade dedicated to investigating and solving mysteries of monsters and strange creatures for «Mystery Network», a social network made up of a large community of kids interested in ghost, monsters and strange facts. The role of the social network is central to the series. In each chapter a member of the network will provide important information, which alerts the protagonist of a particular mystery. Thomas, Katy and Cluster will launch into the adventure to share information and experiences. Each chapter will have videogames related to the story.

Author: Ariel López V. Director: Ariel López V. Producer: Marilina Sánchez, Caramba Estudio
 Main broadcasters: NA Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
 Sales right: Worldwide
 UIPAA, Argentine Association of Animation and Transmedia Producers  p.3
 Contact: Mr Claudio Grandinetti

2013-2015
 52x11' / 52x22'
 Number of Seasons/series: 4
 Language(s) available: English, Spanish
 HD

PROGRAMME N° 1070



NANO INVADERS

Synopsis: Nano Invaders follows the eye-popping adventures of Hikaru, 11, who is dragged into a series of battles between two rival alien clans. One day Hikaru tries on a bracelet that belongs to his classmate Mimi and he turns into a monster. Mimi's family is a special scouting unit from planet Anima. When alien invaders from a rival planet Damon attack the city, Hikaru joins force with Mimi's family to fight back. The battle gets on the TV, making Hikaru and the alien instant heroes. Simple-minded Hikaru is happy to see his dream come true, not knowing yet that Mimi's family is plotting to take over the earth too!

Main broadcasters: TV TOKYO Type of audience: Boys Licensing target: Kids Main licensees for this property: Toy, apparel, food, beverage, stationery, back-to-school, collectible
 Sales right: Worldwide
 TV TOKYO  p.37
 Contact: Mr Hiroaki SAKI

2014
 52x24'
 HD

PROGRAMME N° 798



THE NAUGHTY LIST

Synopsis: When Snowflake's mischief-loving brother Winter goes too far with a prank, they both get stuck on the Naughty List, doing a seemingly never-ending list of chores for Santa. Along with a spunky young reindeer named Sparkle, they try to make up for Winter's misdeeds. As they start to feel like they might never get off the Naughty List, Winter's inability to follow the rules put the North Pole in a serious jam, right before Santa's big night. Suddenly Christmas needs to be saved and there's nobody else who's up to the task. It's up to the trio of mischief-makers to save the holiday and make Santa proud.

Producer: Kidstart and Arc Entertainment: Jason Netter, Trevor Drinkwater
 Main broadcasters: Walmart
 Sales right: The world excluding the USA and Latin America.
 CAKE  p.57
 Contact: Ms Tania Reed

2013
 1x45'
 Language(s) available: English
 HD

PROGRAMME N° 1042

ANIMATION KIDS



NERDS & MONSTERS

Synopsis: When the three smartest kids from Beaverton Junior High boarded their bus to the "High Q" Trivia Finals taking place at a rival school, they knew it would be an exciting trip - but they had no idea it would turn into a trip of monstrous proportions! Hitching a ride with the three ogreheads is the football team's muscle-bound and muscle-brained star lineman who boards the wrong bus. When he finally clues into his mistake, he seriously hopes he does not become a Nerd like they are! He can't wait for this bus trip to end. Little does he know that their journey together is just beginning...

Author: Vito Visconti & Kathy Rocchio Director: Josh Mephram / Greg Sullivan Producer: Kathy Antonsen Rocchio
 Main broadcasters: YTV
 Sales right: Worldwide
 9 STORY ENTERTAINMENT INC  p.9
 Contact: Mr Stephen Kelley

2013
 40x11'
 Language(s) available: English
 HD

PROGRAMME N° 748



NICOLE LAMBERT'S TRIPLETS

Synopsis: The Triplets, three inseparable gorgeous kids; three times as much fun, three times as many pranks and three times as much love. NICOLE LAMBERT'S TRIPLETS tells the everyday adventures of two brothers and their sister, exploring childhood with incredible energy and wild imagination and making blunders along the way. Nicole Lambert's Triplets are icons of the French-speaking world's cultural heritage. 23 comic books by Nicole Lambert have been published with over 2 million copies sold around the world.

Author: Nicole Lambert Director: Pierre Coré Producer: La Station Animation
 Main broadcasters: France 5 Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Family
 Sales right: See with Snd International Sales Representatives
 SND GROUPE M6  p.25
 Contact: Ms Charlotte Boucon

2013
 78x7'
 Language(s) available: French
 HD

PROGRAMME N° 849



NINA PATALO

Synopsis: Have fun in a house full of the most kooky bunch of friends! Nina Patalo is a curious and playful girl with an overactive imagination. What a great experience for her to share the same house with such unusual best friends: Andy, the punchy duck and also known as «Quack-Quack», Walter, the caverman and only adult of the team, and Patalo, a «Polymorphous», which means he can change himself into anything ending in «u». This exuberant bunch of friends will take us on their most crazy adventures! Based on the comic strip by Lisa Mandel.

Main broadcasters: France 3, Canal J (France), TV5 (worldwide), DR (Denmark)
 Sales right: Worldwide
 CYBERGROUP STUDIOS  p.22
 Contact: Ms Carole Brin

2012
 78x7'
 Language(s) available: English, French
 HD

PROGRAMME N° 546

FIGURA 73 - ANIMATION/KIDS P. 246-247

48 ANIMATION KIDS		ANIMATION KIDS 249	
 <p>NINJA CAT ICHI, NI, SAN!</p> <p>Synopsis: Ninja Cat Ichi, Ni, San! is a 26 x 11 minutes 2D HDTV animation production, that was co-produced with an established South Korean partner, Cyberchicken Animation Studio Ltd. It is an action packed mystery and crime solving cartoon with wacky and wholesome fun that is suitable for all ages. Ninja Cat Ichi, Ni, San! is based in Enigma City, a high crime city where Ninja Cat comes as a crime fighter, busting crime with his scholarly sidekick, a kiwi bird named Oliver. He possesses a unique three-step fighting move that is represented by "Ichi Ni San!" (Japanese for 1,2,3.)</p> <p>Author: Kenta Brennan Director: Riccardo Licuanan III Producer: Avant Garde Studios Sdn Bhd Main broadcasters: Channel 9 Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Sales right: Worldwide except Malaysia & South Korea MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION (PROD) (DIS) (BROAD) Contact: Mr Syed Hezi Syed Hisham</p> <p>2010-2013 26x11' Number of Seasons/series: 1 Language(s) available: English HD</p> <p>PROGRAMME N° 913</p>	 <p>NUMB CHUCKS</p> <p>Synopsis: Numb Chucks is a animated comedy about two half-witted wood-chuck vigilantes, Dilweed and Fungus, who use their non-existent kung-fu skills to protect the lives of all the citizens in Ding-a-Ling Springs, whether they need it or not. Armed with a buttload of boldness, these do-gooders are in a never-ending battle with do-wrongers while immersed in the day-to-day duties of attaining awesomeness. Get ready Ding-a-Ling Springs, you're about to be Numb Chucked.</p> <p>Author: Phil LaFrance & Jamie Leclair Director: Brad Ferguson Producer: Tristan Homer Main broadcasters: YTV, ABC Australia Sales right: Worldwide 9 STORY ENTERTAINMENT INC (DIS) Contact: Mr Stephen Kelley</p> <p>2013 52x11' Language(s) available: English HD</p> <p>PROGRAMME N° 749</p>	 <p>OH BOY!</p> <p>Synopsis: The series are set in a fantasy jungle (first series) and in the city (second series). Pancras, the vegetarian lion, Big Luis, the lazy bear, Feather Lightfoot, the unreliable elephant, are just few of the funny characters that live in this fantasy world. With no malice or evil intentions, in each episode one of the characters rocks the community with its usual behavior. The stories are an opportunity to teach children the importance of fundamental values such as coexistence, the acceptance of others different from us and listening to other people opinions and justifications.</p> <p>Director: Silvio Pautasso, Giorgio Valentini Producer: Rai Fiction, Enimemot, Motus, Motionworks Main broadcasters: Rai, Kika, Al Jazeera Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Sales right: worldwide ALDEBARAN DISTRIBUTION (DIS) Contact: Ms Anna d'Alessandro</p> <p>2008-2009 10x45' Number of Seasons/series: 2 Language(s) available: English, German, Italian HD</p> <p>PROGRAMME N° 533</p>	 <p>OH NO! IT'S AN ALIEN INVASION</p> <p>Synopsis: No Parents. No Problem! When a crazy band of partying aliens invade and hide all of the planet's grownups, Nate and his Super Wicked Extreme Emergency Team (S.W.E.E.T.) embark on a quest to save their world. Operating from their secret headquarters in a mega-mall, they wage a resistance against the zany Brainlings, in a plan to elude capture and free their parents. From Philippe Ivanusic-Vallee and Peter Rico, part of the creative team behind the League of Super Evil.</p> <p>Author: Edward Kay, Phil Ivanusic Director: Adrian Thatcher Producer: Vanessa Ettes Main broadcasters: YTV, ABC Australia, Canal J Sales right: Worldwide Sales Rights NELVANA (DIS) Contact: Mr Jerry Diaz</p> <p>2012 26x22' / 52x11' Language(s) available: English, French 3D HD</p> <p>PROGRAMME N° 608</p>
 <p>OGGY AND THE COCKROACHES</p> <p>Synopsis: He's blue, he's a good guy and he's a wimp. Here is OGGY, the only cat the word «felina» can't apply to. He would be the happiest of cats if three cockroaches hadn't decided to settle inside his comfortable home. JOEY, DEEDEE and MARKY. They are ugly, stupid, and of course, they're the bad guys. They were made to meet OGGY and so here we go! It's fast, it's crazy and it is hilarious... it's OGGY AND THE COCKROACHES!! Oggy and the Cockroaches The Movie, 80' feature film, also available!</p> <p>Director: Olivier Jean-Marie Producer: Marc du Pontavice Main broadcasters: France TV, Cartoon Network, Super RTL, Mediaset Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Family Main licensees for this property: Sony, Jemini, TF1, Games, Alcar, Dargaud, Hamelin... Sales right: WORLDWIDE XILAM ANIMATION (PROD) Contact: Mr Erick Rouillé</p> <p>1998-2013 91x26' / 270x7' Number of Seasons/series: 4 Language(s) available: English, French HD</p> <p>PROGRAMME N° 164</p>	 <p>OSCAR'S OASIS</p> <p>Synopsis: Oscar's Oasis is a beautifully rendered, vibrant comedy series with sky-high production values. When you're a lonely lizard in an unforbearing environment, life can be tough. The arid landscape offers little relief, while his fellow inhabitants are anything but neighbourly. The terrible trio, Poppy, Buck and Harchi: anything he has, they take. Which is never a good thing when water is so hard to find. But Oscar is not a quitter. What he may lack in size he makes up for in guts and determination. So get ready for frantic, action-packed adventures through prickly cacti, down dusty roads, full of visual charm and memorable characters.</p> <p>Author: Tae-Sik Shin Producer: TeamTO / Tuba Entertainment Main broadcasters: TF1 Sales right: tbc CAKE (DIS) Contact: Ms Tania Reed</p> <p>2009 78x7' Number of Seasons/series: 1 Language(s) available: English HD</p> <p>PROGRAMME N° 744</p>		

FIGURA 74 - ANIMATION/KIDS P. 248-249

0 ANIMATION KIDS		ANIMATION KIDS 251	
 <p>THE OWL & CO.</p> <p>Synopsis: The Owl's sole desire is to sit peacefully on his branch with no other prospect than staying in this immobile position. The forest he inhabits is populated with invasive neighbours. All of whom are ongoing sources of trouble and annoyance: a domineering frog (The Frog) who wants to control everything, a kind but clinging sheep (The Sheep), a tinkering stick bug (The Bug) and an idealistic and exuberant bat (The Bat). But when you have The Owl's grumpy, quick-tempered nature, and you can't bear noise, disorder or others in general, there is nothing worse than living in such surroundings.</p> <p>Author: Alexandre So Director: Victor Moulin Producer: Studio Hart, France Distribution and Classic Media Main broadcasters: France 3, Canal J (France), BBC (United Kingdom), Jetix (U.S.A., Latin America) Sales right: Worldwide excluding France and all French speaking countries DREAMWORKS ANIMATION (DIS) Contact: Ms Chloe van den Berg</p> <p>2012-2014 78x7' Number of Seasons/series: 1 Language(s) available: English, French HD</p> <p>PROGRAMME N° 970</p>	 <p>PAT AND STAN</p> <p>Synopsis: Join this hilarious duo as they manage to take mundane daily life to the silliest of extremes! Best friends Pat and Stan can't help turning life into a crazy adventure. Bursting with energy and humour, this tireless twosome love to play practical jokes, not only on each other, but also on the cast of colorful characters in their town.</p> <p>Author: PIERRE COFFIN Director: PIERRE COFFIN Producer: PIERRE COFFIN, MAC GUFF, LIGNE & TFOU Main broadcasters: TF1, ABC AUSTRALIA, ITV UK, HVARO DEGETO, NRK, Teletoon France Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: P & R; Permissions Sales right: Worldwide EONE FAMILY (DIS) Contact: Ms Monica Candiani</p> <p>2006 39x7' / 210x1' Language(s) available: English, German, French, Italian HD</p> <p>PROGRAMME N° 108</p>		
 <p>PACKAGES FROM PLANET-X</p> <p>Synopsis: What would you do if you suddenly started receiving strange, cryptic packages from an evil alien planet? Save the world of course but first, Dan, our charismatic yet vain hero, will use the packages to get on the news, get more handsome, and get out of trouble! Amanda, our scientific fire-cracker, wants to solve the mystery of her missing Uncle Rory, uncover a boatload of aliens in disguise, and not get into trouble! Troll, our resourceful optimist, just wants to have fun. "Trouble, what trouble? Where's trouble?"</p> <p>Author: Jeff Harter Producer: DHX Media Main broadcasters: Disney XD, Teletoon Sales right: All, except US DHX MEDIA LTD (PROD) (DIS) Contact: Ms Sarah Dave</p> <p>2013 52x11' Number of Seasons/series: 1 Language(s) available: English HD</p> <p>PROGRAMME N° 348</p>	 <p>PELEDA</p> <p>Synopsis: An Immersive quest to restore and maintain a fantastical world from a destructive evil owl queen. The Peleda Special or interstitial series tells the tale of Peleda, the rise and fall of the Owl Queen Gilgine. It is created as a backstory to the online game which is part of this multi-media adventure. The TV series/Special also unlocks and triggers mysteries that a player will encounter in the game play of Peleda.</p> <p>Producer: A Vihus Production for ABC Australia Main broadcasters: ABC Australia Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Sales right: TV WORLDWIDE and HOME ENTERTAINMENT RIGHTS AVAILABLE BEJUBA I ENTERTAINMENT INC (DIS) Contact: Ms Sandrine Pechels de Saint Sardos</p> <p>2013 1x26' / 10x2' Number of Seasons/series: 1 Language(s) available: English HD</p> <p>PROGRAMME N° 620</p>		
 <p>PADDY THE AMAZING CHEF</p> <p>Synopsis: Paddy was so greedy that he sneaked into the kitchen. However, he knocked over the sauce box accidentally. Because of that, Aunt Merry ran away and the relish of the Tasty Kingdom had disappeared. In order to restore the relish of the Tasty Kingdom, Paddy became a chef, and organized a «Kids Food Tours» together with the Five Treasures and other goons to the end, being inspired by delicious foods, Aunt Merry revealed the password «Sour, sweet, bitter, spicy and salty! Let's go for delicious food!» The relish of the Tasty Kingdom was finally restored.</p> <p>Main broadcasters: CCTV Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids/Family Sales right: All rights worldwide CREATIVE POWER ENTERTAINING CO., LIMITED (PROD) (DIS) Contact: Ms Dan Ding</p> <p>2013 52x30' Language(s) available: Chinese HD</p> <p>PROGRAMME N° 474</p>	 <p>PETER PAN</p> <p>Synopsis: "Neverland is really and truly threatened. That dastardly Captain Hook has hatched terrifying plans, therefore, our young heroes, Peter Pan, Wendy, John, Michael and the Lost Kids, are in for some new, thrilling adventures! Peter Pan takes Wendy off to fantastical places, which often turn out to be far more dangerous than anyone would have ever dreamed. And while Hook's schemes generally tend to turn against him, they can - and do - cause real damage in Neverland. In this 26 x 22' 3D animated series (with Stereoscopic elements), the Darling children will learn how to grow up... in the only place where you never grow up!"</p> <p>Producer: DQ Entertainment Main broadcasters: ZDF, France TV Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: Various Sales right: Europe, Latin America ZDF ENTERPRISES GMBH (DIS) Contact: Ms Katharina Plettsch</p> <p>2013 26x22' Number of Seasons/series: 1 Language(s) available: English, German 3D HD</p> <p>PROGRAMME N° 582</p>		

FIGURA 75 - ANIMATION/KIDS P. 250-251

ANIMATION KIDS



PETER PAN NEW

Synopsis: When Wendy Darling and her brothers John and Michael are whisked away to Neverland by the strange and cheeky Peter Pan, Wendy can't believe their childhood stories are coming true! Next thing they know, the gang are confronting the terrible Captain Hook, mingling with talking trees and saving a Native American princess from the claws of a strange creature... But above all, in this 26 x 22' 3D animated series (with Stereoscopic elements), the Darling children will learn how to grow up... in the only place where you never grow up!

Author: Alice Guich, Clélia Constantine Director: Augusto Zanovello
Producer: ZDF, DQ Entertainment
Main broadcasters: n/a
Sales right: Latin America
IMIRA ENTERTAINMENT DIS
Contact: Mr Sergi Reitz

2013
26x22'
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 966



PETZ' CLUB NEW

Synopsis: 8 year old Nina set up "PETZ CLUB" with 3 friends - Oscar, Tset et «PETZ CLUB». This secret club has as its mission plan to find any lost animals - hairy ones, tufty ones and even those just sniffing and skulking around - and return them to their inconsolable young owners.

Director: Régis Vidal & Florian Thourout Producer: Gilbert Hux & Charles Malka
Main broadcasters: France 5
Sales right: Please see with SND international Sales Representatives
SND GROUPE M6 DIS
Contact: Ms Charlotte BOUCON

2013-2014
52x13'
Language(s) available: French
HD

PROGRAMME N° 854



PHINEAS & FERB: MISSION MARVEL NEW

Synopsis: After Dr. Doofenshmirtz's latest "inator" scheme accidentally removes the powers of some very well-known Marvel superheroes (Spider-Man, Iron Man, Thor, and the Hulk), the heroes enter the world of Danville and team up with Phineas and Ferb to relocate their powers. Meanwhile, Marvel Villains Red Skull, MODOK, Whiplash and Venom show up to steal Doofenshmirtz's power-draining technology, and now Phineas and Ferb and their new team of heroes must assemble this time to save Danville from ultimate destruction!

Producer: Disney Television Animation
Main broadcasters: Disney Channel
Sales right: Worldwide
DISNEY MEDIA DISTRIBUTION DIS
Contact: Mr Brian Klotz

2013
1x44'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 1065

ANIMATION KIDS



PICKY MOUSE NEW

Synopsis: Who doesn't want to be fashionable and beautiful? Our Picky Mouse is no exception. When she buys an elegant bow, all the inhabitants of the forest are in awe of her. But her newfound stardom goes to her head as she decides her fellow creatures' friendship is no longer so important. Picky Mouse's behavior soon gets her into trouble, and she is in danger of being eaten by a cat. Now in dire straits, our heroine realizes the true value of friendship.

Author: A. Symov, S. Strusovsky Director: S. Strusovsky Producer: N. Makovsky
Main broadcasters: N/A Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school, Kids
Sales right: Worldwide
SOUZMULFILM PROD
Contact: Mr Sergei Egoshin

2012-2013
1x13'
Language(s) available: English, Russian
HD

PROGRAMME N° 304



PITT & KANTROP

Synopsis: More than 50 000 years ago, in prehistoric times, just one law ordered the world, that of Mother Nature, the strongest influence over all living beings. For man and beast alike, the main aim is to survive, and too bad for the weak! But one day, a strange baby was born who didn't fit into the pattern, no, not at all. His name was PITT.

Author: Isabelle Merle and Fethi Nedjari Director: Claude Allix Producer: Millimages / EBU / UER
Main broadcasters: CBC, ARD, France 3
Sales right: All sales rights including licensing and merchandising rights - Worldwide
MILLIMAGES DIS
Contact: Mr John Reynolds

2003-2006
39x26'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English, French
HD

PROGRAMME N° 566



PIXI AND THE MAGIC WALL

Synopsis: When playing in the woods, curious Pixi encounters the Magic Wall - a big screen full of the world's khe wants to know more about, the Wall's explanations come together with animations on the screen myths. It lets Pixi dive into the subject giving him answers to his questions. So every time Pixi walks awalearned, this new perspective opens up a completely new world of plays and ideas for him. The TV-Carlson Verlag who have sold over 200 million copies in Europe.


Author: AFRA MAHNKE, AMY NOLAN, ANNKA KOCH, DIRK HAMPEL, BIRGIT RICHARDT Director: Dirk Hampel Producer: Dani Martinez, Dirk Hampel
Main broadcasters: Nickelodeon
Sales right: All rights
TELESCREEN BV / M4E AG DIS
Contact: Mr Sjoerd Raemakers

2011
27x12'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, German
HD

PROGRAMME N° 867

FIGURA 76 - ANIMATION/KIDS P. 252-253

ANIMATION KIDS




PLANET OF 7 COLORS

Synopsis: In the universe far away there was a mysterious and gorgeous Rainbow Planet which had a cover made up of seven colors protecting itself from being swallowed by the Dark Planet. Unfortunately, wars had weakened the protective power of the seven colors. King Blackhole, the commander of the Dark Planet sent his son, Zebra Prince to penetrate into the Rainbow Planet in order to demolish the balance of the seven powers internally. Fredo, a peculiar peace-seeker appeared and declared to change the destiny of the planet. The story is about how Fredo made a difference in the fate of a planet.

Main broadcasters: Toonmax kids Channel, KAKU Kids Channel Licensing target: Pre-school, Kids
Sales right: All rights worldwide
CREATIVE POWER ENTERTAINING CO., LIMITED PROD, DIS
Contact: Ms Dan Ding

2010
52x15'
Language(s) available: Chinese

PROGRAMME N° 471



PLANKTON INVASION

Synopsis: From the makers of Angelo Rules and Oscar's Oasis, Plankton Invasion is a laugh-out-loud animated comedy series that follows the adventures of three intrepid but not very bright plankton soldiers. Their mission is to warn up the planet, melt the ice caps and down the land so that the «plankton invasion» can begin, but the team's misinterpretations of the world and objects around them often doom them to comical failure. Tackling the subject of global warming from a humorous and innovative point of view, the series has received the «United Nations Decade for Educational for Sustainable Developments» label from UNESCO.

Author: Joeri Christiaan Director: Joeri Christiaan, Franz Kirchner Producer: TeamTO
Main broadcasters: Canal + / Teletoon
Sales right: The World excluding France and French speaking territories.
CAKE DIS
Contact: Ms Tania Reed

2011
78x7'
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 733



PLEASANT GOAT AND BIG BIG WOLF-HAPPY FORMULA NEW


Synopsis: A legendary «Wolffy the King» car was born from a colorful painted egg. It is a revolutionary high-speed vehicle created by Wolffy to catch goats. At the same time, the Goats also got their new and exciting cars from the colorful painted eggs. A new Wolffy pursuit of the Goats began.

Main broadcasters: CCTV Kids, KAKU Kids Channel Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids, Family
Sales right: All rights worldwide
CREATIVE POWER ENTERTAINING CO., LIMITED PROD, DIS
Contact: Ms Dan Ding

2013
60x15'
Language(s) available: Chinese
HD

PROGRAMME N° 477

ANIMATION KIDS




POP TOON NEW

Synopsis: Our first compilation of cartoons, a patchwork of animation classics. Novovision has been travelling all over the world for the best in dialogue-free cartoons from the golden age of animation. Pop Toon brings together playful animations with universal appeal.

Author: François Xavier POIRIER Director: François Xavier POIRIER
Producer: François Xavier POIRIER
Main broadcasters: TV, Distributeur
Sales right: WORLDWIDE
NOVOVISION PROD, DIS, BROAD
Contact: Mr Charles GEBENHOLTZ

2013
10x422'
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 1128




POUND PUPPIES NEW

Synopsis: «A pup for every person and a person for every pup!» That's the motto for the Pound Puppies, a team of fearless canines whose sworn mission is to find homes for lonely dogs. Join Lucky, Niblet, Cookie, Squirt, Strudel and Mr. Nut Nut, dogs of action who match up pups with loving families - while they keep the humans at Shelter 17 clueless! Sometimes, dogs are a dog's best friends!

Author: PAUL GERMAIN, JOE ANSOLOBERE, WENDY MOSS KLEIN, NANCY STENGARD Director: RICH WESTON Producer: HASBRO STUDIOS
Main broadcasters: HASBRO STUDIOS Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids Main licensees for this property: HASBRO STUDIOS
Sales right: Worldwide with exclusions, contact sales team for details.
HASBRO STUDIOS PROD, DIS
Contact: Mr Finn Arnesen

2010-2014
65x22'
Number of Seasons/series: 3
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 568



RABBIDS INVASION NEW

Synopsis: We don't know where they came from. We don't know how they got here. But we do know this: they're here to play! Rabbids are curious little creatures that have invaded earth, and they're on a mission to have tons of fun. Whether it be playing with plungers or canoodling with cows, these little Rabbids love causing chaos wherever they go. When trouble is afoot, you know these furry fiends are never too far away!

Producer: Ubisoft Motion Pictures Rabbids
Main broadcasters: France Télévisions
Sales right: Worldwide Rights
FRANCE TELEVISIONS DISTRIBUTION DIS
Contact: Ms Laura Laas

2013
78x7'
Language(s) available: English, French
3D HD

PROGRAMME N° 732

FIGURA 77 - ANIMATION/KIDS P. 254-255

ANIMATION KIDS



THE RACE
Synopsis: On and off the race track, the road to victory for young daredevil (and) Pepper Roc is scattered with traps but also lots of laughter!
Producer: Marc du Pontavice
Main broadcasters: In development **Type of audience:** Boys Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE
XILAM ANIMATION (PROD)
Contact: Mr Erick Rouillé

2013-2014
 26x26 / 78x7'
 Number of Seasons/series: 1
 Language(s) available: English, French
 3D HD
PROGRAMME N° 229



RAFADAN
Synopsis: Rafadan Tayfa reflects the characteristics neighborhood culture of Istanbul with all of its liveliness, while it depicts the children's unlimited imagination and the entire joy of the street. Besides the splendid adventures, right in the middle of a warm neighborhood on the peaceful shores of the Bosphorus, where the old and the new mingle with one another (Kameli, Mayis, Akın, and Mert) The neighborhood's naughty children are involved in a new adventure every day. If there is someone that can overcome the gang, that person is undoubtedly Mr. Sevinç. The gang can never disobey her! Istanbul has never been depicted with such an imagination in adjacent houses to narrow streets, gridded mezzanine, balconies with clotheslines between them, children playing football, and merry sounds!
 The magic atmosphere of Istanbul, which is a unique cultural capital, meets the entire details of the animation art that results in a breathtaking city depiction.
 This production reflects the daily spoken language in a simple and realistic way as far as possible, reads the hearts of children thanks to its intimate dialogues and subjects that are selected from the real life.
 A little comedy, a little adventure, and real friendship!
Author: Ozan Çelik **Director:** İsmail Fidan **Producer:** İsmail Fidan
Main broadcasters: TRT COCOK
Sales right: WW
TET - TURKISH RADIO AND TELEVISION CORPORATION (BROAD)
Contact: Ms Meltem Tuncel Akoyul

2012
 13x13'
 Language(s) available: Turkish
 3D HD
PROGRAMME N° 686



RAHAN
Synopsis: 35000 years ago, the 1st hero of mankind was named Rahan. His dream was to see his fellow men live in peace. But what are the odds of overcoming the prejudices of men when you're only 16, still hot-headed, naive and impulsive? Well, Ursus, a funny and ridiculous hairy creature, biggest chatterbox of all time, will help him to foil the evil plans of the Shadow Queen, while Rahan wants to win beautiful Noema's heart.
Author: Based on "Rahan, son of the dark edge" by Roger Lécureux & André Chéret **Director:** Pascal Morelli **Producer:** Marc du Pontavice
Main broadcasters: France TV, Rai, ZDF Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE
XILAM ANIMATION (PROD)
Contact: Mr Erick Rouillé

2008-2009
 26x26'
 Language(s) available: English, French
 HD
PROGRAMME N° 161

ANIMATION KIDS



THE RANCH
Synopsis: Four teenagers with a passion for horse riding build a rustic rescue home The Ranch, but they didn't foresee it leading to such exhilarating trials and tribulations. The story begins with Lena struggling to recover from the loss of her favourite steed. She seems set on quitting riding when she heroically saves a horse being dragged to the local abattoir. This station seems uncontrollable but, to everyone's amazement, Lena manages to break him in. She names him Mistral. From horse whispering and riding processions to the thrill of competition and flirting with rival riders, every day brings new intrigue, romance and excitement at The Ranch.
Main broadcasters: TF1 and Teletoon+ **Type of audience:** Boys & Girls
Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide
ZODIAC KIDS (DIS)
Contact: Ms Karen Vermeulen

2012
 26x26'
 Language(s) available: English
 HD
PROGRAMME N° 1153



RASCAYU
Synopsis: HOME SWEET HOME... Rascayu lives happily in his cemetery until a four-leaf clover appears in his garden. When he tries to pull it out, he accidentally swallows it and it takes root in his head. Clover is in CONTROL of luck, and so Rascayu can make all his dreams come true, but he forgets something: he will only make it if Clover wants to, one must be very careful with what one wishes for, and also that EVERYBODY wants to get hold of that luck.
Director: Alberto Taracido **Producer:** Otiplanet Group, S.L.
Main broadcasters: TV Galicia **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids, Tweens & Teens
Sales right: Worldwide
FINDING4YOU (PROD, DIS, BROAD)
Contact: Ms Mar Luque

2012-2013
 26x6'
 Language(s) available: English, Spanish
 3D HD
PROGRAMME N° 461



RATZ
Synopsis: Rapido and Razmo, two humor-infested rodents, have found their paradise! They are squatting an old Cargoship carrying 5000 tons of cheese! Standing proud and tall on their rat-boards, Rapido and Razmo will do anything to protect their smelly treasure from being offloaded!
Author: Monsieur Z. **Director:** François Reczulski **Producer:** Marc du Pontavice
Main broadcasters: France TV, Mediaset, Disney Channel, Teletoon **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE
XILAM ANIMATION (PROD)
Contact: Mr Erick Rouillé

2002-2003
 26x26 / 52x13'
 Language(s) available: English, French
 HD
PROGRAMME N° 149

FIGURA 78 - ANIMATION/KIDS P. 256-257

ANIMATION KIDS




RAVEN CULTURE
Synopsis: Two ravens, known as Kulja and Kasimir, present and discuss well-known works of art on film. They embody two opposing characters, which complement one another perfectly, in terms of intelligence, knowledge, humour and curiosity.
Author: Britta Böger **Director:** Isabel Raabe **Producer:** sauerbrey | raabe
 by ro für kulturelle anliegen
Main broadcasters: 3SAT **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids
Main licensees for this property: TV stations, online platform
Sales right: worldwide
STUDIO HAMBURG GMBH (DIS)
Contact: Ms Christine Klinker

2006-2012
 10x3'
 Number of Seasons/series: 1
 Language(s) available: English, German
 HD
PROGRAMME N° 921



RAYMOND
Synopsis: When you're 8 years old, have an oversized head, unruly red hair and thick round glasses, life is far from simple. And no one knows that better than Raymond! Through Raymond's eyes we take a light-hearted look at navigating everyday school and family life.
Author: ROMAIN GADJOU **Director:** STEPHANE LEZORAY **Producer:** DIDIER CRESTE, BERNARD RAPP
Main broadcasters: ZDF, CARTOON NETWORK JAPAN
Sales right: World Wide
EONE FAMILY (DIS)
Contact: Ms Monica Candian

2007
 78x7'
 Language(s) available: English, German, French
 HD
PROGRAMME N° 107



RAZ & BENNY
Synopsis: This buddy comedy series aimed at 6-11 year olds can be enjoyed by the whole family. Raz & Benny is the tale of two little mice whose ambitions are bigger than their brains, but whose good luck is as endless as their friendship. Often inspired by their eccentric pal Lilly, dare-devil Raz and practical Benny are always off on one adventure or another. Raz and Benny are strong but funny characters in the vein of another dynamic duo, Chip & Dale. Operating beneath the realm of humans under the floorboards of the main house, these engaging and hilarious buddies set out to save the day with their daring hijinks and death-defying stunts.
Author: Simon Hodgkins **Director:** TBD **Producer:** FootHill Europe Ltd and DQ Entertainment
Main broadcasters: TBD **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids
Main licensees for this property: TBD
Sales right: FootHill Europe with DQ Entertainment will handle international distribution.
FOOTHILL ENTERTAINMENT, INC. (DIS)
Contact: Ms Jo Kavanagh Payne

2013-2014
 52x11'
 Language(s) available: English
 3D HD
PROGRAMME N° 843

ANIMATION KIDS




THE RAZZBERRY JAZZBERRY JAM
Synopsis: Fresh, fun and exciting animated pre-school show that brings musical instruments to life and helps children discover a love of music. The Razzberry Jazzberry Jam follows the adventures of a band of musical instruments called The Jazzberries who perform at the liveliest concert hall in town, the House of Jam. Being part of a jam means there are always guest instruments dropping by to play with the band. Guests who have their own individual traits and sounds. Kids can clap, stomp and sing along and anyone who participates houses an honorary Razzberry Jazzberry. It's all about playing your part.
Author: Michael Kasprovi, D. Campbell Mackinlay **Producer:** Trapeze Animation Studios, Rob Ballour, Michael Kasprovi
Main broadcasters: Various
Sales right: The World excluding Canada.
CAKE (DIS)
Contact: Ms Tania Reed

2008
 26x22'
 Number of Seasons/series: 2
 Language(s) available: English
 HD
PROGRAMME N° 771



REDAKAI
Synopsis: Redakai is an animated series starring Ky, a 15-year-old student of ancient martial arts who embarks on an incredible quest to find the Kairu, a primordial alien energy force. Helped by his friends Maya and Boomer, Ky travels the globe looking for the Kairu to protect him from his extra-terrestrial teenage opponents, with the hope that one day he will become the greatest Kairu warrior of them all - a Redakai.
Main broadcasters: Canal J, Cull, Cartoon Network and YTV **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide
ZODIAC KIDS (DIS)
Contact: Ms Karen Vermeulen

2012
 52x26'
 Number of Seasons/series: 2
 Language(s) available: English
 HD
PROGRAMME N° 1155




RED BICYCLE
Synopsis: A countryside village with beautiful scenery, Imhwa Township Yahwa-Ri. This place is divided into two villages: one with elders doing farm work and the other with new country houses. Rather than traditional addresses with street names and numbers, houses are associated with names such as "Persimmon tree house" or "Yellow house in the forest". Even new comers make their addresses something like "The prettiest house then seen by starlight". In the village, a mailman who rides on a red bicycle. He always wears a cap and suspenders. Although, those days, he delivers more bills than letters, he passes little touching stories about the daily lives of the local folk. These stories are short, simple and carry messages of honesty, sadness, joy... We hope our audiences are happy watching our "Red Bicycle" animations, filled with warm-hearted people, not very rich but genuine and kind.
Author: KIM Myungae **Director:** LIM Manik **Producer:** LEE Soongjo
Main broadcasters: KBS **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids All
Sales right: Worldwide
KBS MEDIA (DIS, BROAD)
Contact: Mr Han-sang JO

2012-2013
 130x3'
 Language(s) available: English, Korean
 3D HD
PROGRAMME N° 1061

FIGURA 79 - ANIMATION/KIDS P. 258-259

ANIMATION KIDS



RED DE MISTERIOS NEW

Synopsis: Thomas, Katy and Robot Cluster form a brigade dedicated to investigating and solving mysteries of monsters and strange creatures for «Mystery Network», a social network made up of a large community of kids interested in ghost, monsters and strange facts.

Author: Ariel López V. Director: Ariel López V. Producer: Marilina Sánchez. Caramba Estudio

Main broadcasters: none

Sales right: worldwide


INCAA (PROD) (DIS) (BROAD)

Contact: Mr Claudio Grandinetti

2013-2015
52x11'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Argentinian, Spanish

HD

PROGRAMME N° 825



REGULAR SHOW

Synopsis: Regular Show revolves around the daily lives of two best friends, Mordecai, a six foot tall blue jay, and Rigby, a raccoon, as they work as groundskeepers at a park and spend their days trying to slack off and entertain themselves by any means. Which doesn't please their boss Benson, a gumball machine, and their co-worker Skips, a yeti. But their insane escapades delight their manager Pops, a man with a lollipop for a head who has spent his entire life in the park.

Author: JC Quintel Director: Mike Roth, John Infantino Producer: Janet Dimon, Chris Reccardi, Mike Roth

Main broadcasters: Cartoon Network Type of audience: Boys & Girls

Licensing target: Kids, Tweens & Teens

Sales right: Worldwide


TURNER BROADCASTING (DIS)

Contact: Ms Liisa Tikka

2011-2012
60x30'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English

HD

PROGRAMME N° 1162



REKKITT RABBIT

Synopsis: Jay was a typical 12 year-old until he purchased a magic hat on the internet and pulled out Rekkitt Rabbit, a 10-foot tall rabbit with an incomplete grasp of his magical abilities. Jay's super-enthusiastic supernatural pal gets them both into some crazy situations! For instance, after feeling he isn't growing up fast enough, Jay wakes up with a magical moustache... and it won't stop growing. He is soon covered in hair and his science teacher thinks he's been taken over by an alien fungus! This kind of predicament is typical of Rekkitt Rabbit, but it always works out okay in the end.

Main broadcasters: TF1 and Jetix Europe (2011) Type of audience: Boys & Girls

Licensing target: Kids

Sales right: Worldwide

ZODIAC KIDS (DIS)


Contact: Ms Karen Vermeulen

2012
104x13'
Language(s) available: English

HD

PROGRAMME N° 1156

ANIMATION KIDS



RIMBA RACER NEW

Synopsis: This fast and furious tale revolves around the experiences of Tag, a street smart racing prodigy who is invited to participate in the world's most prestigious racing competition: The Rimba Grand Prix. As a newcomer, he's determined to make a name for himself by climbing the title. We follow Tag's rise to fame as he learns new skills and overcomes his personal weaknesses. Off the track, we trail Tag's adventures as he gains new allies and clashes with other racers who view him as a threat in their pursuit for glory. As the series progresses, hidden agendas behind the competition will be uncovered and not everything is what it seems.

Author: Choong Chi-Ren Director: Mohd Azizul Hakim Producer: Tariq Mohd. Noh & Muhamad Aymen Jamaludin

Main broadcasters: None Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids, Tweens & Teens Main licensees for this property: None

Sales right: Worldwide

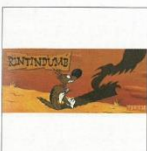
MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION (DIS) (BROAD)

Contact: Mr Tariq Mohd Noh

2013-2014
13x22'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Malay

HD

PROGRAMME N° 899



RINTINDUMB

Synopsis: Four paws, two ears, one wet nose, two gorgeous if gormless eyes, a tail which wags offbeat, a scent quicker than a sewing machine, a brain like a sieve, as logical as a loaf of bread, with an excessive appetite for soap! You probably know who we mean: the Mozart of misfortune, the Shakespeare of shambles, the Rembrandt of ridicule. In short, the stupidest dog in the West, adored by everyone from 7 to 77 years old: RINTINDUMB!

Author: Based on the comics "Lucky Luke" by Morris & Goscinny Director: Hugo Gittard Producer: Marc du Pontavice

Main broadcasters: France TV, ZDF

Sales right: WORLDWIDE

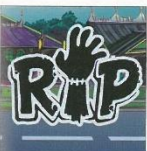
XILAM ANIMATION (PROD)

Contact: Mr Erick Rouillé

2006-2007
75x2'
Language(s) available: English, French

HD

PROGRAMME N° 155



R.I.P. NEW

Synopsis: Who says that the dead rest in peace? In our chaotic City of Peace where life continues after death, John, the chief police struggles as he tries to keep the community to live in harmony. It's not easy when the snobbish vampires try to capture every annoying slimy zombies while the uncontrollable werewolves hunt down every skeleton they meet. On top, John has to defend from the mysterious aliens attempts to take over City of Peace. The story follows the bizarre everyday life of John and his family especially his son, Teddy and daughter, Susan and their dog Doc.

Author: IGINO STRAFFI Director: IGINO STRAFFI Producer: RAINBOW Srl

Main broadcasters: IN NEGOTIATION Type of audience: Boys & Girls

Licensing target: Kids, Tweens & Teens Main licensees for this property: In negotiation

Sales right: Worldwide

RAINBOW SRL (PROD) (DIS)

Contact: Ms Luana Perrero

2013
26x26'
Language(s) available: English

HD

PROGRAMME N° 1039

FIGURA 80 - ANIMATION/KIDS P. 260-261

ANIMATION KIDS



ROBIN HOOD NEW

Synopsis: At just 10 years old, Robin is already a real hero. But he lacks the maturity that will temper his recklessness! His acrobatics are not always successful ones and his plans are often slightly incomplete. He can, however, depend on his friends to help him, although they are also still children. With a lot of perseverance and humor, they stand up to each new plot set up by the young Prince John.

Author: Romain Van Lierst & Alexandre de la Patellière Director: Pierre-Alain Chartier Producer: METHOOD ANIMATION, DQ Entertainment Ltd, Fabrique d'Images, TF1, ZDF

Main broadcasters: ZDF (Germany), De Agostini (Italy), RTVE (Spain), Télé Québec Canada

Sales right: Media Rights Europe & Latin America

PGS ENTERTAINMENT (DIS)

Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter

2013-2014
52x11'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French

HD

PROGRAMME N° 422



ROBOT AND MONSTER NEW

Synopsis: Blending a classic sitcom setup with slapstick cartoon humor, Robot and Monster is a CG-animated buddy comedy set in a world unlike anything you've ever seen: robots and monsters (mechanical and organic) live side-by-side, technology is both advanced (super computers) and archaic (phones are rare and mysterious), and everybody is united by their love of bacon. In the middle of it all is the unlikely duo of Robot and Monster, two pals who couldn't be more different, or more loyal. They prove that you can handle anything life has to throw at you if you have your best friend at your side.

Author: Dave Pressler, Joshua Sternin, J.R. Ventimilia Director: Cary Conrad, Sam Levine Producer: Martin Leeper, Dave Pressler, Joshua Sternin, J.R. Ventimilia

Main broadcasters: Nickelodeon

Sales right: Worldwide

VIACOM INTERNATIONAL MEDIA NETWORKS (PROD) (DIS) (BROAD)

Contact: Caroline Beaton

2013
26x30'
Language(s) available: English, German, French, Italian, Spanish

HD

PROGRAMME N° 288



RONALDINHO GAUCHO'S TEAM - NEW SEASON

Synopsis: As created by Mauricio de Sousa (the greatest artist for children comics in Brazil and owner of the Ronaldinho Gauchos Team characters), represents the design of the young Ronaldinho, one of the best soccer players of all times. Ronaldinho Gauchos Team tells about the youth of the great champion to be, a childhood which had a great influence in the making of the future soccer star.

Author: MAURICIO DE SOUSA Director: MARCELO CAVALLI & MICHELE AMPOLLINI Producer: GIG ITALIA ENTERTAINMENT SRL

Main broadcasters: Rai Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids

Sales right: WORLDWIDE

GIG ITALIA ENTERTAINMENT (PROD)

Contact: Mr GIOVANNI GIULIANO

2011-2012
52x11'
Number of Seasons/series: 2
Language(s) available: English

HD

PROGRAMME N° 501

ANIMATION KIDS



ROOM ON THE BROOM

Synopsis: A half hour animated film based on the wonderful children's picture book written by Julia Donaldson and illustrated by Axel Scheffler. Room on the Broom is a magical tale about friendship and family from Magic Light Pictures, the producers of the hugely successful The Gruffalo and The Gruffalo Too.

Author: Julia Donaldson & Axel Scheffler Director: Max Lang & Jan Lachauer

Producer: Michael Rose & Martin Pope

Main broadcasters: BBC, ZDF; France Télévisions Type of audience: Boys & Girls

Licensing target: Kids, Tweens & Teens Main licensees for this property: Puffy Stationery, Giffing

Sales right: Please contact us for the up to date sales rights in specific territories

MAGIC LIGHT PICTURES (PROD) (DIS)

Contact: Ms Mariel Thomas

2011-2012
1x26'
Language(s) available: English, German, Dutch, French, Mexican Spanish

HD

PROGRAMME N° 581



ROYAL ACADEMY

Synopsis: Rose Cinderella is the newest student at Royal Academy. She is also the granddaughter of one of the school's founding families - as are her new classmates Hawk Snowwhite, Travis Beast, Pearl Rapunzel and Violet the lives of their grandchildren - or at least they try to! When the fairy tale families aren't fighting with each other, they're butting heads with Rose and the rest of the new generation, who have their own ideas about what the life of a so called "Prince Charming" or a "Damsel in Distress" is all about!

Author: IGINO STRAFFI Director: IGINO STRAFFI Producer: RAINBOW Srl

Main broadcasters: IN NEGOTIATION Type of audience: Boys & Girls

Licensing target: Kids, Tweens & Teens Main licensees for this property: IN NEGOTIATION

Sales right: Worldwide

RAINBOW SRL (PROD) (DIS)

Contact: Ms Luana Perrero

2012
26x26'
Language(s) available: English

HD

PROGRAMME N° 1043



SABRINA: SECRETS OF A TEENAGE WITCH NEW

Synopsis: It is forbidden for a Warlock to marry a human. But that's what happened. Head Witch, Enchantra, banished the couple to an unknown realm and sentenced their daughter, Sabrina, to live in the Natural World. However, she must attend school in BOTH worlds. Why? There is more to Sabrina than even Sabrina knows: prophecy states that when she turns 18, she must choose a world in which to live, and THAT WORLD WILL REIGN SUPREME! Enchantra is determined Sabrina choose the Supernatural World and secretly unleashes the darkest of horror upon the Natural World, but... The darkest horrors don't stand a chance against this teenage witch!

Author: Dean Batali Director: Trevor Wall Producer: Mooncoop, Telegael

Main broadcasters: Disney Main licensees for this property: In Progress

Sales right: Worldwide, excluding Ireland

KABILLON A MOONSCOOP ENTERTAINMENT COMPANY (PROD) (DIS)

Contact: Ms Mevelyn Noriega

2013-2014
26x26'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French, Italian, Portuguese, Spanish

HD

PROGRAMME N° 834

FIGURA 81 - ANIMATION/KIDS P. 262-263

264

ANIMATION KIDS



SAINT SEIYA OMEGA

Synopsis: Years have passed since the Zodiac Knights known as "Saints" have last fought to protect Goddess Athena. So when she is taken away by the enemy God Mars, a young Koga, heir to Seiya as the new Pegasus Bronze Saint, goes on a quest to save her. On his way, he will meet young Saints like him, Yuna, Ryuhō, Soma, Haruto and Eden, who will join him on his fight. But first, they all have to learn how to master the energy of the Cosmos to become powerful knights and address the challenges.

Author: Masami Kurumada Director: Morio Hatano
Main broadcasters: Canal J, D17, TV Asahi Type of audience: Boys
Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

TOEI ANIMATION CO., LTD.  p.37
Contact: Ms Makiko Adachi

2012
51x26'
Language(s) available: French, Japanese
HD

PROGRAMME N° 930



SALLY BOLLYWOOD

Synopsis: This fast-paced and funny cartoon features musical sequences inspired by the glamorous world of Bollywood cinema. 12-year old Sally knows how to solve a mystery because she's learnt from the best - her private detective dad, Harry. With the help of her occasionally clairvoyant friend, Doves, she guarantees results in just 24 hours. Whether it's the disappearance of a student's prized science project on genetically engineered cockroaches, a girl accused of stealing sweets at a modern art museum, or a goth claiming to be the victim of cyber-bullying, Sally Bollywood Investigations - the SBI - will discover the truth.

Main broadcasters: France 3 Super RTL and Network 7 Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

ZODIAC KIDS  p.64
Contact: Ms Karen Vermeulen

2012
10x13'
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 1157



SAMSON & NEON

Synopsis: Take a tiny, candy-pink, impertinent, extraterrestrial named Neon and a smallish hyperactive earthling called Samson. Put them together and you get an invasion in a dirty clothes bin! Sure, he'll amaze your friends and scare your enemies with his extraordinary intellect and stunning inventions but you try hiding a clandestine space invader from your parents. It's not easy!

Author: TEO Director: Raoul Producer: Thierry Berthier
Main broadcasters: Gulli Canal J
Sales right: Worldwide

TOON DISTRIBUTION  p.26
Contact: Thierry Berthier

2009-2010
78x7 / 26x26'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: French
HD

PROGRAMME N° 1170

265

ANIMATION KIDS



SANDRA, THE FAIRYTALE DETECTIVE

Synopsis: What would happen if we combined two such traditional - and successful - genres as classic fairytales and detective stories? The answer is SANDRA, THE FAIRYTALE DETECTIVE, a series full of magic, mystery, adventure and a great deal of humor. What happens when someone steals Cinderella's glass slipper? Or if the Prince kisses Sleeping Beauty but she doesn't wake up? What's to be done when Snow White's evil Stepmother's mirror mysteriously goes missing? ... When something like that happens, Sandra, the Fairytale Detective, swings into action, giving a twist to classic fairytales!

Author: Myriam Director: Myriam Ballesteros Producer: Sergi Reig y Tapas Chazarra
Main broadcasters: TVE Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids, Tweens & Teens
Sales right: WW except India, Bangladesh, Pakistan, Nepal, Butan, Sri Lanka, Singapore, Malaysia

IMIRA ENTERTAINMENT  p.51
Contact: Mr Sergi Reig

2008
52x13'
Language(s) available: English, Portuguese, Spanish

PROGRAMME N° 962



SANJAY AND CRAIG

Synopsis: Sanjay and Craig is the story of an adventurous 12-year-old boy who proves the old adage: there's nothing you can't accomplish (or destroy) as long as your best friend is a talking snake. In the wilds of their suburban neighborhood, Sanjay and Craig embark on epic, kid-inspired quests, from perfecting the ultimate bike sled to masquerading as doctors that perform the world's first butt-transplant. The only thing that stands in their way is their unhinged, snake-phobic neighbor, who is always on the verge of figuring out that Craig can talk.

Author: Jim Dirschberger, Andreas Trolf, Jay Howell Director: Ryan Crego
Producer: James Dirschberger, Jay Howell
Main broadcasters: Nickelodeon Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide

VIACOM INTERNATIONAL MEDIA NETWORKS  p.70
Contact: Caroline Beaton

2013
20x30'
Language(s) available: English, German, French, Italian, Spanish
HD

PROGRAMME N° 284



SANTA APPRENTICE

Synopsis: Every 163 years, the time comes to find a new Santa Claus for according to the rules, he has to retire after 178 years of good and loyal service. Fifteen years before he leaves, the Christmas elves go out to find the ideal replacement: an orphan called Nicolas who has a good and pure heart. This is how Nicolas Barnsworth arrives at the North Pole from Australia. He has 15 years to get used to and learn the tricks of the «Santa Claus» trade: learning how to get down the chimney flues, driving the sleigh.

Author: JAN VAN RIJSELBERGE, ALEXANDRE REVEREND Director: LUC VINCIQUERRA
Producer: GAUMONT ANIMATION, EUROPOOL, FRANCE 5, Tiji, SUPER RTL
Main broadcasters: FRANCE 5, SUPER RTL, RAI DUE, CARTOON NETWORK, STARZ, ABC Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Pre-school, Family
Main licenses for this property: FLAMMARION, EDITIONS HEMMA, GAUMONT VIDEO
Sales right: WW except China, Hong Kong, Taiwan, Germany, Europe, East Europe, Australia, New Zealand

GAUMONT ANIMATION  p.23
Contact: Ms Céline Carencio & Adeline Torno


2007
48x13 / 26x26'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French, Italian, Norwegian, Swedish, Chinese
HD

PROGRAMME N° 417

FIGURA 82 - ANIMATION/KIDS P. 264-265

266


ANIMATION KIDS



SCARY LARRY


Synopsis: Rock 'n' Howl, baby! Ghoulid teens are making monstrous music in Frightrylvania. Larry, the teenage werewolf, and his beastly housemates live for the gigs but are way behind on the rent. There's Victoria the vampire, charmingly nasty and definitely NOT into Larry. Frank the cute drummer, aka the experiment gone TOTALLY wrong. Cleo, the three thousand year-old teenage mummy who plays bass. And Carl, a terrifyingly powerful alien who'd rather just look after his rabbits between ruminating on how to handle their future life as teen idols, surviving the new day and finding a good location to rock out tonight... It's war, 24/7!!!

Author: Annabelle PERRICHON Director: Norman J. LEBLANC Producer: Genao Productions / 1492 Television / Cartoon Pictures
Main broadcasters: Canal + Family
Sales right: Worldwide

LAGARDERE ENTERTAINMENT RIGHTS  p.23
Contact: Ms Emmanuelle Bouilhaguet

2012
52x11'
Language(s) available: English, French
HD


PROGRAMME N° 302



SCHOOL FOR VAMPIRES


Synopsis: Oskar is a friendly, clever little vampire with an incurable blood phobia. He is torn between his Uncle's high hopes of making him the greatest vampire in history, the secret friendship with a young mortal girl called Sunshine, and his own ability to throw himself headlong into trouble. Together with a gang of quite peculiar schoolmates, he attends a vampire school in an abandoned castle. The undead students come from all over the world to be trained as the crème de la crème of vampiredom, the top guns of bat transformation, the élite of the sharpened fang...

Author: Jacky Niebisch Director: GERHARD HAHN-HAHN Producer: GERHARD HAHN - ANGELO POGGI
Main broadcasters: ARD - RAI
Sales right: world wide available except ITALY GAS

SMART BRANDS SRL (Programme MEDIA)  p.36
Contact: Mr ANGELO poggi

2008
10x13'
Language(s) available: Spanish
HD


PROGRAMME N° 1172



SECRET KIDVENTURE CLUB

Synopsis: The Secret Kidventure Club empowers kids by helping them understand the world they live in, teaching them about the impact their decisions have on their own lives, even when they are 8 years old. It's not about understanding a Balance Sheet but rather about the value of one's reputation, the impact of making the wrong choices and so much more. It is life lessons that can help guide a child's future and maybe even help their parents!

Author: Warren Buffett, Pat Terrier, Andy Heyward, Amy Moynihan
Heyward Director: Mike Mallari Producer: A2 Entertainment, Xing Xing Studios
Main broadcasters: THE HUB (US) Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids
Sales right: All Rights Worldwide excluding US


PGS ENTERTAINMENT  p.24
Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter

2012-2013
26x26 / 26x13'
Language(s) available: English, French
HD

PROGRAMME N° 864

267


ANIMATION KIDS



SECRET Y


Synopsis: Based on the three main characters (Boca, Neopop and Gaga) in the Bonta film, animated TV series Secret Y of the Hlep World franchise aims to introduce science to children through stories. The series gives answers to daily questions children might ask through their own words, in their own way of thinking. By watching this funny, relaxing show, children are able to learn things which their parents don't have time to teach or don't even know the answers to in the first place. Children at the age of 3 to 6 can easily understand the plot.

Director: Leo Lee, Mengtao Yan Producer: Leo Lee, Angelina DD
Main broadcasters: TV stations
Sales right: Worldwide

ZHEJIANG VERSATILE MEDIA CO., LTD.  p.18
Contact: Mr Leo Lee

2013
26x7'
Language(s) available: English, Chinese
HD


PROGRAMME N° 543



SELKIRK, THE REAL ROBINSON CRUSOE


Synopsis: Selkirk, an unruly, selfish pirate, is the sailing master of an English galley crossing the South Seas in search of a treasure. After Captain Bullock abandons him on an uninhabited island, he changes his outlook on the world and learns to survive alone. His story became Daniel Defoe's inspiration for the novel ROBINSON CRUSOE.

Author: Walter Tournier, Mario Jacob, Enrique Cortés Director: Walter Tournier
Producer: Walter Tournier, Esteban Schroeder, Pablo Rovito, Fernando Sokolowicz
Main broadcasters: Theatrical - TV Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids
Sales right: The world except Russia, USA, Middle East, Korea, Turkey, Argentina, Uruguay, Chile

LATIDO FILMS (Programme MEDIA)  p.51
Contact: Ms Miren Zamora

2012
1x80'
Language(s) available: Spanish
HD


PROGRAMME N° 547



SENDOKAI CHAMPIONS SEASON 1

Synopsis: Zak, Cloe, Kiet and Fenzy are four unpopular kids from Earth with no talent for sport. One day they find wristbands that have the power to transport them to another dimension. There they meet Tampo, a Sendokai master, who tells them that the evil Zoro empire is conquering every dimension of the Multiverse. The Earth is in danger and there is only one way to save it: they will have to overcome their weaknesses, learn the art of Sendokai to become warriors and win the Grand Tournament of the Multiverse.

Author: KOTOC Director: Freddy Cordoba Schwannenberg Producer: KOTOC & TVE
Main broadcasters: Clan (TVE) Vortex (Saban Brands) Cartoon Network
Syfy Kids (KicCo) Canal Panda Type of audience: Boys & Girls
Licensing target: Kids
Main licenses for this property: Panini - Simba Toys - Copywrite Europe Group - Journa Bags
Sales right: Spain Latam USA Portugal Central & Eastern Europe, South East Asia, South Africa

NOTTINGHAM FOREST MEDIA ADVISORS  p.51
Contact: Ms Laura Garcia

2012-2013
26x12'
Language(s) available: English, Spanish
HD

PROGRAMME N° 877

FIGURA 83 - ANIMATION/KIDS P. 266-267

68 ANIMATION KIDS
ANIMATION KIDS 269



SENDOKAI CHAMPIONS (SEASON 2) NEW

Synopsis: The kids have to travel back on time to look for the adviser of Marshall Zorn to prevent the resurgence of Zorn Empire. 10,000 years ago Tampo was a kid like them and he also was forced to compete in the Great Tournament to defeat the Zorn. They also will know Tampo's brother before he becomes Marshall Zorn. This time our kids will have to help them. At the end they defeat the Zorn changing the course of history and back on our planet and time, the Earth is in chaos so they will have to figure out what happened and prevent it.

Author: KOTOC **Director:** Freddy Cordoba **Schwanberg Producer:** KOTOC & TV

Main broadcasters: Clan (TV) Vortex (Saban Brands) Canal Panda **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids **Main licensees for this property:** Panini - Simba Toys - Copywrite Europe Group - Jourma Bags

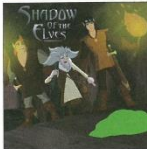
Sales right: Spain USA Portugal

NOTTINGHAM FOREST MEDIA ADVISORS DIS P.51

Contact: Ms Laura Garcia

2013-2014
26x12"
Language(s) available: English, Spanish
3D HD

PROGRAMME N° 1102



SHADOW OF THE ELVES

Synopsis: Almost microscopic in size, there exists a world hidden within our own: the Meadowlands is a delicate world of flowers as large as redwoods and insects the size of dragons; where peaceful fairies take wing and comical trolls haunt the lowland swamps and inhabit dark hidden caves. Without warning, a shroud of evil is creeping across the land... The malevolent leader of the elves, Lord Kann, lusts after control of the entire fairy empire and has vowed to conquer every corner of this magical realm.

Director: John Offord **Producer:** John Offord

Main broadcasters: n/a

Sales right: Worldwide

TELESCREEN BV / M&E AG DIS P.43

Contact: Mr Sjoerd Raemakers

2005
26x24"
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, German, French

PROGRAMME N° 1055



SHERLOCK YACK - ZOO-DETECTIVE

Synopsis: The series takes place in a zoo. But the part that interests us is the one that we never see as humans backstage! The other side of the cages. You may not know it yet, but when animals aren't strutting their stuff and performing in front of visitors, they have a life of their own, not unlike that of a small village. They each have their own habitat, they do their food shopping, go to the corner café, head to work and even have hobbies. So the zoo is a place for all sorts of friendly and sometimes not-so-friendly relationships between the animals.

Producer: MondoTV France, Fantasia Animation

Main broadcasters: ZDF, TF1, Kika **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids **Main licensees for this property:** Various


Sales right: Worldwide

ZDF ENTERPRISES GMBH DIS P.29

Contact: Ms Katharina Pietzsch

2012
52x13"
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, German, French

PROGRAMME N° 887



SHEZOW NEW

Synopsis: Twelve-year-old Guy Hamdon is a natural cut-up who fancies himself an extreme dude with his own macho catch phrase, "It's a GUY thing." Guy lives the dream of every rough-and-tumble boy when he discovers an awesome power ring which transforms him into a mighty superhero! Pretty cool, huh? Well, there's just one tiny catch... the ring that gives Guy his amazing super powers was only meant to be worn by a girl and the result is absolutely the laziest Guy must use his super powers to battle mega-villains while sporting an outrageous female superhero costume.

Author: Obie Scott Wade **Producer:** Moody Street Kids / Kickstart Productions Inc. / Vision Animation

Main broadcasters: Hub Network

Sales right: Worldwide

DXH MEDIA LTD DIS P.10

Contact: Ms Sarah Dawe

2012-2013
26x30' / 52x11"
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 350



SHURIKEN SCHOOL

Synopsis: Shuriken School follows the extraordinary adventures of 10 year old hero Etzan Kaburagi and his friends during their first year at an underfunded ninj school. Lessons take on a new dimension, as kids are shown how to melt into the walls, disappear into a cloud of smoke and fly over rooftops! Teaching methods are unorthodox and absurd things can and do happen. An action comedy about friendship, learning skills and how to surpass oneself.

Author: Emilio & Jesus Gallero **Director:** Pascal Morelli **Producer:** Marc du Pontavice

Main broadcasters: France TV, Nicktoons, Mediaset **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids **Main licensees for this property:** Citel Video, Hachette, Dargaud, TF1 Publishing, ATM, Fopem

Sales right: WORLDWIDE

XILAM ANIMATION DIS P.26

Contact: Mr Erick Rouillé

2006-2007
26x26"
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 154



SHURIKEN SCHOOL THE MOVIE

Synopsis: It's summer break at Shuriken School, finally! But there's no rest for ninjas. Etzan must stand up against the Ninja Council and defend his right to be a ninja... after of course saving his kidnapped father and finding the location of the double-triple secret organization. With the help of Jimmy and Okuni, Etzan has to clear his family name of an old injustice they didn't commit, and face an adversary of great cunning, malice and duplicity. Can Etzan survive the trial before him?

Author: Emilio & Jesus Gallero **Director:** Pascal Morelli **Producer:** Marc du Pontavice

Main broadcasters: France TV, TV2, Mediaset **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids **Main licensees for this property:** Citel Video, Hachette, Dargaud, TF1 Publishing, ATM, Fopem

Sales right: WORLDWIDE

XILAM ANIMATION DIS P.26

Contact: Mr Erick Rouillé

2007-2008
1x75' / 3x26"
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 158

FIGURA 84 - ANIMATION/KIDS P. 268-269

70 ANIMATION KIDS
ANIMATION KIDS 271



SIESTA NEW

Synopsis: Z is a girl with a strange condition. For her, suddenly it's sleep time! She collapses in the floor and remains asleep. This little problem became to Z introverted and she finds shelter just by reading. In the school, she must support the jeers of his worse friend Nemesi, the perfect girl. In addition, Z suffers the attempts of The child in Love, for win her heart. Z's only company is Mundi, his faithful blue dog who takes care of her while she sleeps. The dreams of Z are unusual interpretations of the classic ones of the literature, where reality and dream are mixed in a world full of comedy and fantasy.

Author: Sebastián Mignogna - Fernando Salem **Director:** Sebastián Mignogna - Fernando Salem - Nicolás Dardano **Producer:** El Perro en la Luna SRL

Main broadcasters: TV/Web **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids

Sales right: All

EL PERRO EN LA LUNA SRL PROD P.1

Contact: Mr Sebastián Mignogna

2013
13x13"
Language(s) available: English, Argentinean Spanish, Portuguese

PROGRAMME N° 1027



SIESTA NEW

Synopsis: Siesta is a girl with a strange condition. For her, suddenly it's sleep time! She collapses in the floor and remains asleep. This little problem became to Z introverted and she finds shelter just by reading. In the school, she must support the jeers of his worse friend Nemesi, the perfect girl. In addition, Siesta suffers the attempts of The child in Love, for win her heart. Siesta's only company is Mundi, his faithful blue dog who takes care of her while she sleeps. The dreams of Siesta are unusual interpretations of the classic ones of the literature, where reality and dream are mixed in a world full of comedy and fantasy.

Author: Fernando Salem, Nicolás Dardano, Sebastián Mignogna **Director:** Fernando Salem, Sebastián Mignogna **Producer:** El Perro en la Luna SRL

Main broadcasters: none

Sales right: none

INCAA PROD P.2

Contact: Sebastian Mignogna

2013-2014
13x13"
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: Argentinean Spanish

PROGRAMME N° 509



SILLY SEASONS NEW

Synopsis: Silly Seasons is an animated children's TV series, which tells the story of four girl characters who live in a world defined by the four different seasons. The characters each live in a specific season, and their personalities and aesthetic design is influenced by these themes. The series is aimed at 6 year old girls.

Author: Elaine McDonald **Director:** Ronald Henry **Producer:** Andre van der Merwe

Main broadcasters: Worldwide **Type of audience:** Girls **Licensing target:** Kids **Main licensees for this property:** Worldwide

Sales right: Worldwide

FLYING CIRCUS PROD P.49

Contact: Mr Andre van der Merwe

2013-2014
12x24"
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 374



SIZINKILER LIMON AND OLI

Synopsis: It's almost midnight. Limon and Oli can't fall asleep. While they are talking on the phone, Limon hears a mysterious ticking noise. She has never filled with such a fear before, she is scared to death. Oli comes to help her to find out where the noise is coming from. After many unsuccessful attempts, they finally decide to rest assured that this unknown noise is coming from the kitchen. Limon and Oli slowly enter the kitchen, but Limon's mother, Cici, appears right behind them to see what's going on. She turns the lights on and they see that Babisko, who is secretly gobbling food, is responsible for everything that has happened.

Author: Salih Memecan **Director:** Yucel Cavidar **Producer:** Mart Aijans

Main broadcasters: TRT Cocak **Type of audience:** Boys & Girls **Licensing target:** Kids/Family

Sales right: Mart Agency holds rights of IP Sizinkiler Limon and Oli.

MART AJANS YAYINCILIK DIS BROAD P.55

Contact: Ms Beti Hekimoglu

2012
26x5"
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: Turkish

PROGRAMME N° 8



SKUNK FU!

Synopsis: Beta-nominated, high-energy comedy cartoon series that is equal parts Jungle Book and Crouching Tiger Hidden Dragon. Deep in an icy lake, in a high snowy mountain, a terrible dragon is determined to destroy the world. The animals of the valley below, know only a miracle can save them. But they didn't expect it to come in the form of a skunk - delivered to China by a stork who mistook took him for a baby panda. Wise Master Panda must train the tiny paws of his kung-fu student to turn him into a real martial artist - or will Skunk's cheeky impatience and love for an adventure drive Panda mad? Only time will tell if Skunk is up to the job.

Author: Aidan Harte **Producer:** Cartoon Saloon

Main broadcasters: Various

Sales right: The World excluding Republic of Ireland.

CAKE DIS P.57

Contact: Ms Tania Reed

2007
52x13"
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 773



SLUGTERRA

Synopsis: Sluggerra is an epic sci-fi comedy adventure set deep underground, where the ammo is alive and only the quick survive! In this luminous, high-tech, underground world every cave holds a new adventure, new battle and new little slugs to be discovered! Shane is determined to be the greatest SLUGSLINGER: hero of them all! Only by collecting, training and dueling with little critters called SLUGS can Eli and his team hope to defeat Dr. Black and the forces of evil. Did we mention the part where the slugs transform into powerful magical beasts? That part's awesome.

Director: Johnny Darrell [Series Director], Barry Kanowski, Blair Simmons **Producer:** Asaph Fipke, Chuck Johnson, Ken Falier, Rob Hoegge

Main broadcasters: Airing on Disney XD globally and launching on free TV worldwide through 2013-14 **Type of audience:** Boys **Licensing target:** Kids **Main licensees for this property:** JAKKS Pacific, Shout! Factory, Hybrid, Mad Dog, and many more coming on board

Sales right: Worldwide free TV rights available

NERD CORPS ENTERTAINMENT PROD DIS P.12

Contact: Mr Ken Falier

2011
39x22"
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 627

FIGURA 85 - ANIMATION/KIDS P. 270-271

ANIMATION KIDS



THE SMALL GIANT

Synopsis: Emily is a 8-year-old city girl with only one dream: growing faster. Sent for the first time alone to a summer camp, she ends up in an enchanted land where stones speak, fishes are luminous, and where her nicknamed Kinoshiki backpack, a panda with wings, is alive! And above all Emily's wish has been taken at face value: she is now 3 metres tall! She will discover the daily rural life of this strange and gorgeous valley. Perilous expeditions, stories of shamans, of sacred turtles and giant crabs...Emily will have an absolutely magical summer vacation and will go through «big» adventures!

Author: JAN VAN RUSSELBERG, RAPHAËLE RIO, MAEL LE MEE, ALEXANDRE REVEREND **Director:** OLIVIER REYNAL **Producer:** GAUMONT ANIMATION, JIANG TOON ANIMATION, GULLI EUROPOOL, COFINOVA 5 **Main broadcasters:** GULLI RTS, AL JAZERA, TELEQUEBEC, VRT **Type of audience:** Girls Licensing target: Kids

Sales right: Worldwide rights except German Sp. Europe

GAUMONT ANIMATION (PROD) (DIS)

Contact: Ms Céline Carenco & Adeline Tormo

PROGRAMME N° 464



SONIC BOOM (WORKING TITLE)

Synopsis: In the tradition of films like Despicable Me and TV series like Regular Show, Sonic Boom is a character-driven comedy made from the same raw materials as action movies, video games, and comics. The star is Sonic the Hedgehog, whose speed, fearlessness, and attitude define «wisecracking action hero» to generations of gamers. The series centers on Sonic, his sidekick Tails, and their never-ending search for adventure. Rounding out the ensemble are fan favorites Dr. Eggman (Sonic's arch-nemesis), Knuckles, and Amy Rose, plus a host of bad guys, some familiar and some brand-new. This is the first CG Sonic series. Target audience: kids 6-11.

Author: Natalys Raut-Sieuzac et al. **SHOWRUNNERS:** Evan Baily, Bill Freiburger **Director:** Natalys Raut-Sieuzac **Producer:** Evan Baily, Donna Friedman Mei, Boris Hertzog, Jane McGregor, Sandrine Nguyen **Main broadcasters:** Cartoon USA / Gulli / Canal J

Sales right: Worldwide excluding USA and Asia

LAGARDERE ENTERTAINMENT RIGHTS (DIS)

Contact: Ms Emmanuelle Boulhaguet

PROGRAMME N° 557



SPACE DOGS, FAMILY

Synopsis: Exciting adventures of the «stara» team! The story of the dog-astronaut's «stara» team. Bella and Karbel's children: lovely Dina, know-it-all Rex and mischievous Babi are dreaming of going to space by the space ship just like their parents. On their way to the great goal they come upon many comic situations, real challenges and dangerous adventures. But finally all three prove that only they and no one else are worthy of going to space.

Author: A. Rubetsky, M. Mezetsky, M. Wozniak, V. Bayramgulov, etc. **Director:** A. Rubetsky, E. Shabanova, A. Nekrasov, I. Evannikova, D. Maltseva, etc. **Producers:** S. Zernov, V. Sotskov **Main broadcasters:** YCTK (Russia), TET, PloPlus, Pirmals Baltijas Kanals, REN TV Baltic **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids, All Main licensees for this property: Publishing house Egmont, companies Marmelad media and NKGames

Sales right: Worldwide

KINOATIS, LLC (PROD) (DIS)

Contact: Olga Khabibullina

PROGRAMME N° 609

ANIMATION KIDS



SPACE GOOFS

Synopsis: Four strange aliens from a distant galaxy have crash landed on earth. Quickly realizing they could end up as lab rats, they seek refuge in the attic of an empty house, only to find that the house is for rent! Our 4 aliens friends, Etno, Candy, Bud and Gorgious will have a hard time getting rid of each new tenant as they discover that our world is full of unexpected surprises.

Author: Jean-Yves Raimbaud & Philippe Traverset **Director:** Olivier Jean-Marie **Producer:** Marc du Pontavice **Main broadcasters:** France TV, Nickelodeon, Mediaset **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: Sony, Alcaro, Casterman, BNL

Sales right: WORLDWIDE

XILAM ANIMATION (PROD)

Contact: Mr Erick Rouillé

PROGRAMME N° 152



SPACE JUNGLE

Synopsis: «SPACE JUNGLE», a comedy adventure series, centers around 4 tiny aliens: Kao, Okki, Mo and Roo, who crash landed on the countryside of Earth while on the search mission. Their mission and purpose of coming to Earth was actually to figure out whether planet Earth was a good place to invade. However, it turns out that Earth is not what they expected it to be: it is filled with gigantic monsters, such as Tyrannosaurus like rooster, 4-foot hairy dog and not to mention humans. Having lost contact with their home planet and a mother ship and left by themselves, they have to find ways to overcome dangers and survive on this planet Earth. Let's enjoy the adventure of our 4 tiny heroes and hope that they would safely survive while never stop cracking us up!

Author: Jo Jin **Director:** Jo Jin **Producer:** Kate Moon, Seahn Oh, Danbi Kim, Eunyoung Seung **Main broadcasters:** Tsoniverse **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: All Main licensees for this property: Mobile App and Game, Apparel, Stationary, Toys and etc

Sales right: Worldwide

COAN STUDIO (PROD) (DIS)

Contact: Ms SEAHN OH

PROGRAMME N° 534



SPIKE

Synopsis: Christmas is approaching and Santa's workshop is buzzing with activity as Spike, Raymond and the other elves are working around the clock in preparation. Paco the penguin suddenly bursts in with the news that Santa's reindeer have been kidnapped!

Author: David ALAUX, Eric TOSTI & Jean-François TOSTI **Director:** David ALAUX & Eric TOSTI **Producer:** TAT productions & Master Films **Main broadcasters:** RAI (Italy), KKA (Germany), Disney (Australia) **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids

Sales right: All Rights Worldwide

PGS ENTERTAINMENT (DIS)

Contact: Mr Philippe & Guillaume Soutter

PROGRAMME N° 698

FIGURA 86 - ANIMATION/KIDS P. 272-273

ANIMATION KIDS



SPIKE TEAM

Synopsis: Spike Team is a series with unforgettable stories about camaraderie, fun and teamwork. With a second season available as well as a special funded by the Paralympic Committee, Spike Team continues to promote the benefits of staying active and valuing a healthy lifestyle. The new season brings the Spike team to England and this fun, internalized journey exposes the kids to new-found friendships, while the theft of the legendary Olympic torch. Appealing to both girls and boys alike, Spike Team takes you on a journey full of hope, friendship and valuable life lessons.

Author: Andrea Lucchetti, Alessandro Belli, Andrea Grippi, Maria Claudia Di Genova **Director:** Alessandro Belli **Producer:** Lucky Dream **Main broadcasters:** RAI 2, RAI Gulp, CANAL +, TV3, GLOBOSAT, TRUE VISIONS **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids Main licensees for this property: RCS Publishing Group, Switch Group, Cartorama Group

Sales right: Worldwide rights available through Foothill and Team Entertainment

FOOTHILL ENTERTAINMENT, INC. (DIS)

Contact: Ms Jo Kavanagh Payne

PROGRAMME N° 844



STONE AGE

Synopsis: T-Sone Rex, Stella Stone Age, Neddly Neanderthal, Billy Brontosaurus, Camilla «Cammy» Bedrock, and that annoying little brother Little Rock Rex, are, without a doubt, the hippest nine year olds ever to walk the Stone Age. And while these kids may have lived a very long time ago, things weren't really all that different. They have their iPods (iPods with a singing frog inside), skateboards (wheels made of uneven stones because the wheel hasn't been invented yet), video games (played with real rather than electronic dinosaurs that are actually inside the TV) and musical instruments that look a whole lot different than today's variety.

Author: RICK UNGAR **Director:** ALAN SIMPSON **Producer:** ANGELO POGGI - ALLEN BOHOBOT - RICK UNGAR **Main broadcasters:** PLANET KIDS

Sales right: world wide available except ITALY SPAIN

SMART BRANDS SRL (Programme MEDIA) (PROD)

Contact: Mr ANGELO poggi

PROGRAMME N° 1171



STORM HAWKS

Synopsis: Storm Hawks is set in a fantastical world where squadrons of high-flying Sky Knights battle to protect their air turf. Five mismatched teens have found the wreckage of legendary sky knight squadron The Storm Hawks, and now, armed with transforming flying motorcycles, these punks are dog-fighting some of the nastiest villains ever to hit the skies. Too young for fear (or a pilot's license), the new Storm Hawks are burning rubber and cracking rudders on a talisman adventure that will take your breath away... or just make you lose your lunch!

Main broadcasters: Sold into 150+ territories on networks like MTV and Cartoon Network. **Type of audience:** Boys Licensing target: Kids Main licensees for this property: Spin Master, C-Life, Hybrid, Carl's Jr, ABG Accessories, Sony, and more

Sales right: All rights available except Eastern Europe, Middle East, Africa & Latin America

NERO CORPS ENTERTAINMENT (PROD) (DIS)

Contact: Mr Ken Falter

PROGRAMME N° 1181

ANIMATION KIDS



STORYTELLER

Synopsis: This beautiful anthology series features human actors alongside creations from Jim Henson's Creature Shop in re-tellings of classic folk tales, fables and legends. The series stars John Hurt in the title role. Aided by his cynical dog, Hurt narrates fascinating tales that combine humor, intrigue and magic. Academy Award winning writer/director Anthony Minghella wrote the screenplays for all of the marvelous stories that feature such stars as Miranda Richardson, Sean Bean, Brenda Blethyn, Gabrielle Anwar, Jennifer Saunders, Jane Horrocks and Jonathan Pryce.

Producer: The Jim Henson Company **Main broadcasters:** CONTACT US **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids

Sales right: ALL RIGHTS

THE JIM HENSON COMPANY (PROD) (DIS)

Contact: Mr Andrew Thomas

PROGRAMME N° 516



STRANGE HILL HIGH

Synopsis: It's weird, it's cool, it's school! With show production led by The Simpsons' Show Runner Josh Weinstein and using all new innovative production techniques combining puppets, inspired by Japanese vinyl toys, and digital effects - Strange Hill High combines everyday classroom antics with fantastical and mysterious goings on! Set in an all-but-forgotten inner-city school with many secrets and mysteries, the show follows a team of three students as they investigate all manner of bizarre and odd occurrences that seem to only happen at Strange Hill High... always with absurd and outrageous results.

Main broadcasters: CBC **Licensing target:** Kids Main licensees for this property: Vivid Imaginations, Master Toy

Sales right: World

FREMANTLEMEDIA KIDS & FAMILY ENTERTAINMENT (PROD)

Contact: Ms Joss Duffield

PROGRAMME N° 925



STREET FOOTBALL

Synopsis: To Tag and his friends Street Football is real football, a game of skill, flair and fair play. Combining the action of matches and everyday life, Street Football offers kids both entertainment and life lessons. Tag and his friends have had it tough, but they've found a great way to have fun and express themselves. Their team spirit is legendary and playing not only makes them happy, it also brings amazing opportunities. As the sport gets more popular Tag's team face stiff opposition, who don't always play by the rules. Can the friends overcome these challenges to claim the coveted Street Football World Cup?

Main broadcasters: France 3 and RAI2 **Type of audience:** Boys & Girls Licensing target: Kids

Sales right: Worldwide

ZODIAK KIDS (DIS)

Contact: Ms Karen Vermeulen

PROGRAMME N° 1183

FIGURA 87 - ANIMATION/KIDS P. 274-275

107

76 ANIMATION KIDS
ANIMATION KIDS 277



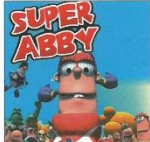
SUPA STRIKAS

Synopsis: Get ready for the third season of this football animated series. A promising young soccer player dreams of being the world's greatest striker, but his late father's legacy and his own enormous talent become both a blessing and a curse when he finds himself in playing in the Super League! This year Disney Channel Italy has successfully broadcast it in daytime.

Main broadcasters: Disney Italy, Orange Type of audience: Boys Licensing target: Kids Sales right: Europe

2009-2012
39x26
Number of Seasons/series: 3
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 1110



SUPER ABBY

Synopsis: Abby is a very responsible girl but there is just one problem - she has a very active imagination. When her family need any help, she becomes Super Abby, a super heroine like the ones in her favorite comic books. She tries to protect them from all kinds of accidents, but usually ends up causing more trouble! With everyone constantly getting into a mess, it's up to Abby to try save them from 'Evil Forces'. A highly entertaining comedy television series for kids aged 6 to 9, about how to avoid daily accidents and how to react to them.

Director: Juanma Suarez Producer: Forma Animada S.L.
Main broadcasters: VRT, NPO, RTP
Sales right: WORLDWIDE

2009-2010
52x7
Language(s) available: English, Spanish
HD

PROGRAMME N° 142



SUPER BAO


Synopsis: It is a world of food. Steamed Bun Captain keeps the ancient scroll of Food Bibles but one day he burns it up accidentally. In order to rewrite this ancient book, Steamed Bun sails across the sea and arrives at a mysterious island, where lives Super Bao, a troublesome stuffed bread fatty with intense enthusiasm, and all his friends: Noodle Lady, Sushi Man, Fried-Noodle-Stick Man, Stone Bread Man, Dumpling Baby, and Bun Roll Girl. After hearing Steamed Bun's story, Super Bao and his friends decide to join Bun's team and help him finish the Food Bible by seeking secret recipes of all kinds of dainty cuisines around the world.

Producer: ZD Media
Main broadcasters: TV and network Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Sales right: worldwide

2012-2013
52x11
Number of Seasons/series: 4
Language(s) available: English
HD

SHANDONG ZHONGDONG, CULTURE MEDIA CO LTD p.16
Contact: Ms Penny He

PROGRAMME N° 932



SUPERMEGAHYPERPETS


Synopsis: Introducing SUPER MEGA HYPER PETS, a super, fun, mega cute, hyper action-packed preschool series that follows the adventures of the Earth's four newest, awe-inspiring superheroes. Eight year old Timmy teams up with the intergalactic gang of alien pets: Super Zee the Dog, Hyper Harrier the Rabbit and a cat called Megakat Thunderpaw. Always one to hatch a super plan, Timmy talks the new arrivals into forming a team of heroes who can save the world.

Author: Jan Van Rijsselberge Producer: Studio 100 Animation SAS in association Flying Bark Productions
Main broadcasters: tbc Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licenses for this property: Studio 100
Sales right: All media, worldwide

2013-2015
52x12
Language(s) available: English
HD

STUDIO100 MEDIA GMBH p.28
Contact: Ms Petra Keil

PROGRAMME N° 172



SUPERSQUAD


Synopsis: SuperSquad follows the zany adventures of a team of super powered kids who are supposed to defend their city from aliens, monsters and giant robots. If only they could stop bickering long enough to get the job done. Captain Danny, Elly, Alan, Sasha and Bling must find a way to work together to stop the evil genius wannabe Zeeboz. But lurking in the shadows, an ancient evil ruses and the SuperSquad race against time to stop an age old prophecy from being fulfilled.

Author: Rush Ramlee Director: Rory Manaf Producer: Rush Ramlee
Main broadcasters: TV3 Media Prima Malaysia Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: All Regions Except Malaysia

2013-2014
13x22
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
HD

MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION p.42
Contact: Mr Rush Ramlee

PROGRAMME N° 904



SUPER SURVIVAL ADVENTURE OF TAIJI PANDA

Synopsis: Taiji Panda, Mila and Sara set out for journey to return China doll to its owner by the order of Professor Wang as a test of the Super Survival Simulation Project. During the journey, they experience many dangers, such as lost in desert, facing sandstorm, earthquake, stranger's adoption, pirate attack and so on. Through their teamwork, they put their survival knowledge into practice and overcome all difficulties. Finally they arrive at the destination and finds out the mysteries owner of the china doll.

Main broadcasters: CCTV KIDS CHANNEL Type of audience: Boys & Girls Sales right: all rights

2012-2013
30x14
Language(s) available: English
HD

CHONGQING XIANHONG FILM & TV CO., LTD. p.15
Contact: yu bao

PROGRAMME N° 1082

FIGURA 88 - ANIMATION/KIDS P. 276-277

278 ANIMATION KIDS
ANIMATION KIDS 279



TAKA & MAKU

Synopsis: Taka & Maku is a series about the adventures of two crazy geckos. Although they are both friends and live in the same house, Taka & Maku are very different from each other. Taka enjoys his regular naps and prefers a quiet and peaceful atmosphere. He likes being idle and doesn't even feel the need to hunt for his meal since there is abundant food at home. His friend Maku is exactly the opposite. Maku is very active and full of energy. If he is not setting up clever traps to catch the moths then he is busy teasing his friend Taka, which is his favourite hobby not only because he finds it hilarious but it also makes him the centre of attention.

Director: Ulrich Boyer Producer: TikTak Production, Techtion & Giant Wheel Animation
Main broadcasters: Antenne Reunion Type of audience: Boys Licensing target: Kids/Tweens & Teens Sales right: Available worldwide except Réunion

2010-2012
40x11
HD

GIANT WHEEL ANIMATION LIMITED (Programme MEDIA) p.59
Contact: Mr Suraj Amin

PROGRAMME N° 897



TALES OF TATONKA

Synopsis: Share great laughs and thrilling adventures in the wilderness! Meet four wolf-cubs who live with their parents in the forests of North America. They learn to grow together as a family in contact with nature - with their own kind as well as with other species: bear, squirrel and eagle. Their friend Tatonka, the lone bison, initiates them to a world unknown to wolves: they will have to learn to live outside the family, sometimes in a totally surprising environment. They will face their fears and have unexpected encounters. But they will also have so much fun! Let's follow them in the wilderness, and enjoy moments of friendship!

Main broadcasters: Rai 2 and Rai YoYo (Italy), Tiji (France)
Sales right: Worldwide

2011-2012
52x13
Language(s) available: English, French, Spanish
HD

CYBERGROUP STUDIOS p.22
Contact: Ms Carole Brin

PROGRAMME N° 933



TASHI

Synopsis: When Jack's parents bundle him off to stay with his distant cousin Tashi, the two boys become swept up in a series of wild adventures exploring a fantastical land far, far away and protecting Tashi's village from a host of creatures and villains. In a brand new world, where nothing seems familiar, logic doesn't apply, how do you survive and thrive? Luckily for city slicker Jack, his new best friend Tashi is the perfect guide through this exotic toasty-turvy world. The boys can also always depend on warm and whimsical Lotus Blossom to help them navigate a tricky situation! Giants, ghosts, witches, bandits, demons, dragons... Tashi, Jack and Lotus Blossom are ready for anything!

Author: Based on the books by Anna & Barbara Fienberg Director: Marc Wasik and Noel Cleary Producer: Flying Bark Productions in association with Discreet Art Productions India and T
Main broadcasters: Network 7, ABC (Australia) Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Sales right: Worldwide

2012-2014
52x11
Language(s) available: English
HD

STUDIO100 MEDIA GMBH p.28
Contact: Ms Petra Keil

PROGRAMME N° 926



TEENAGE FAIRYTALE DROPOUTS

Synopsis: Meet a NEW generation of fairytale characters, the children of those super famous icons we all grew up with. Jeremiah, the son of the giant in Jack and Beanstalk, Tralfagar, the nephew of Merlin the Wizard and Furry, the Tooth Fairy's daughter are three very best friends; just normal teens, with normal teen angst, living in Fairytale Estates. ... except people there live in giant shoes and ginger-bread houses and drive giant pumpkins!

Author: Adolfo Martinez Vara & José C. Garcia de Letona Director: Andrés Courturier Producer: Fernando Fuentes, Suzanne Ryan, Rita Street, Bill Schultz, Paul Cummins, Ni Chadru
Main broadcasters: Channel 7 Australia, HBO Asia
Sales right: Worldwide excluding Australia, Ireland, Latin America, Asia

2013
52x11
Language(s) available: English
HD

9 STORY ENTERTAINMENT INC p.9
Contact: Mr Stephen Kelley

PROGRAMME N° 752



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Synopsis: Prepare to be shell-shocked! This re-imagined, re-invigorated action comedy series explores the camaraderie of four teenage brothers - Leonardo, Donatello, Raphael, and Michelangelo - who learn to rely on one another as they unravel the mystery of their existence and train to become the heroes they're destined to be.

Author: Kevin Eastman, Peter Laird Producer: Ciero Nelli, Joshua Sternin, Ant Ward
Main broadcasters: Nickelodeon Type of audience: Boys Licensing target: Kids Sales right: Worldwide

2012
78x30
Language(s) available: English, German, French, Italian, Spanish
HD

VACOM INTERNATIONAL MEDIA NETWORKS p.70
Contact: Caroline Beaton

PROGRAMME N° 282



TEEN DAYS

Synopsis: A group of high school kids who attend the Musix School, a high school for Music and the Performing Arts, form a band to participate in the International Competition for musical schools - Music One. In order to get to the finals, they have to learn how to deal with the demands of school and with their competitors.

Author: ELENA MORA Director: MAURIZIO NICHIETTI Producer: ANGELO POGGI
Main broadcasters: RAI 2 - DISNEY CHANNEL FRANCE Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Sales right: world wide available

2011
26x26
Language(s) available: French
HD

SMART BRANDS SRL (Programme MEDIA) p.36
Contact: Mr angelo poggi

PROGRAMME N° 1188

FIGURA 89 - ANIMATION/KIDS P. 278-279



FIGURA 90 - ANIMATION/KIDS P. 280-281



FIGURA 91 - ANIMATION/KIDS P. 282-283

284 ANIMATION KIDS



TRUST ME I'M A GENIE

Synopsis: Diego, a chilled-out camel, lives in a peaceful oasis. He has the services of a genie, Ziggy, a racoon with spectacular powers! If Ziggy can grant Diego's third wish, he will be released from servitude and the can which is his home and prison. Some sand accidentally got into Ziggy's can, making his powers defective. Since then, Ziggy and Diego, the Odd Couple of the desert, have been trying to break out this vicious circle of the never-quite-realized third wish.

Author: Isaburo MERLE and Fethi NEDJARI Director: Virginie Jallot Producer: Millimages/ Canal + Family
Main broadcasters: CBBC, Al Jazeera, MTV 3
Sales right: All sales rights including licensing and merchandising rights - Worldwide
MILLIMAGES  p.24
Contact: Mr John Reynolds 

2010
52x13'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French
HD

PROGRAMME N° 990



TUKTULIK

Synopsis: Tuktulik is a comedy recounting the cool adventures of two 10 years old children: No-fear, a newbie chaman apprentice and his friend Lily, the awesome inventor against Pk-Pk, the cloud of Darkness.

Author: Fabienne Giesendanner Director: Nicolas Hays Producer: Lahcen Bahij
Main broadcasters: NC
Sales right: NC
STUDIO REDFROG (Programme MEDIA)  p.25 
Contact: Mr Lahcen Bahij

2015
52x11'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French
3D HD

PROGRAMME N° 1167



TUPU

Synopsis: Norton and Tupu are a match made in New York. He's from a rich and powerful family who live on the edge of Central Park. She's been raised by the wild animals who live in Central Park. With Tupu's help, Norton came from his shell to become a fearless adventurer while she learns the quirks of our so-called "civilization".

Author: Pepper Sue & Elastic Jane Director: Xavier Giacometti Producer: Marc du Pontavice
Main broadcasters: France TV, ZDF, RAI Type of audience: Boys Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE
XILAM ANIMATION  p.26 
Contact: Mr Erick Rouillé

2004
26x26'
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 159

285 ANIMATION KIDS



THE TURBOOSTERS

Synopsis: TURBOOSTERS! A classically animated movie that comes with a bouquet of emotions, science and super natural powers. Battle between the good and the wicked. The raising of Bloo's Academy. The sense of gratitude. It presents how young minds Jamie and his friends strive hard to save the academy from the wicked Skeler. With action thrills sequences, TURBOOSTERS make the world see the magic of inventions and convictions.

Author: Abhishek Director: A.K.Sudhakar Producer: Agaram InfoTech Private Limited
Main broadcasters - Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids, Teens & Teens Main licensees for this property: Agaram Infotech Private Limited
Sales right: ALL
AGARAM INFOTECH PVT.LTD.  p.30 
Contact: Mr Tamilalagan Subramanian

2013
1x66'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English
HD

PROGRAMME N° 262



TWO CATS AND A DOG

Synopsis: Series is based on very old, long-standing antagonism between cat and a dog. Pets are playing tricks on each other all of the time! They always embark on crazy adventures, which can go into other lands, meeting other characters and having lots of fun. The three pets always get in troubles, but never give up and solve them together!

Author: Bogdan Nowicki Director: Bogdan Nowicki Producer: Studio Miniatur Filmowych
Main broadcasters: KinoPolska, TVP Polonia Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school, Kids
Sales right: Poland
FILMOGRAF SP Z O.O. (Programme MEDIA)  p.45 
Contact: Mr Włodzimierz Matuszewski

1988-1989
27x10'
Number of Seasons/series: 1

PROGRAMME N° 174



THE UGLY DUCKLING & ME

Synopsis: We are all familiar with Hans Christian Andersen's tale of the ugly duckling who became a swan. But what a lot of people don't know is that, along the way, the same duckling was adopted by Ratso, a city rat hiding out in a barnyard full of farm animals. This unlikely duo tries to fit in as best as it can the poultry yard. Big laughs along with life's lessons are guaranteed in this great and successful animated series. "The Ugly Duckling & Me" has been sold in over 70 countries!


Author: MICHAEL HEGNER & KARSTEN KILIERICH Director: MARTIN SKOV & SOREN LYSHOJ Producer: FUTURIKON, A FILM, MAGMA
Main broadcasters: STARZ (US), M6 (FRANCE), WRD (GERMANY), TV3 (SPAIN), SVT (SWEDEN), KBS (KOREA) Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE EXCLUDING IRELAND, SCANDINAVIA & GERMAN SPEAKING EUROPE
FUTURIKON  p.22 
Contact: Ms FAZIA MADOUNI

2004-2006
26x24'
Language(s) available: English, French, Spanish

PROGRAMME N° 287



FIGURA 92 - ANIMATION/KIDS P. 284-285

286 ANIMATION KIDS



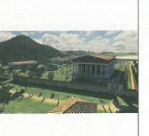
ULISSE

Synopsis: At the end of the Trojan War, the Greek Hero, King Ulysses, strives to return to his homeland Ithaca to be reunited with his wife and son. But the rivalry between the Olympian divinities and the hostility of the Sea God Poseidon will force Ulysses and his crew to wander the seas, coming up against incredible creatures, monsters and people of all kind, transforming a quiet trip in an epic adventure. Ulysses revisits and updates, with new characters and some humor, one of the oldest and most famous stories of Greek Mythology: the unsurpassed model of the "adventure story".

Director: Giuseppe Lagana Producer: Rai Fiction - The Animation Band
Main broadcasters: Rai Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide
ALDEBARAN DISTRIBUTION  p.34 
Contact: Ms Anna d'Alessandro



2009-2011
26x26'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: Italian

PROGRAMME N° 528



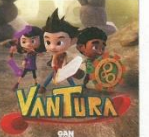
UNIVERSAL HISTORY OF CONSTRUCTION

Synopsis: This animation series tells us about the most outstanding aspects of the different building techniques and planning throughout time, history and cultures. A virtual tour to learn more about how the Ancient World's Greatest Civilizations built or lived. A travel through time to enjoy and learn.

Author: Construir TV Director: Construir TV Producer: Construir TV
Main broadcasters: Construir TV
Sales right: World Wide
CONSTRUIR TV  p.1 
Contact: Ms Monica Aramburu Picasso



2012
8x6'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: Spanish
HD

PROGRAMME N° 961



VANTURA


Synopsis: Vantura is a story about 3 kids, Alfie, Milli, and Yugen who have an extra ordinary sense of adventure. Their curiosity leads them to a magical book which transport them into a world full of adventure, mystery and wonder, known as Vantura. Facing against the evil Barro, the kids are now in a race against time to save Vantura and its inhabitants.

Author: Ghazi Maslan Director: Gancho Studios Producer: Gancho Studios
Main broadcasters: NA Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids, Teens & Teens
Sales right: Worldwide
MULTIMEDIA DEVELOPMENT CORPORATION  p.42 
Contact: Mr Ashraf Azlan

2013-2015
26x11'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, Malay
HD



PROGRAMME N° 1045

287 ANIMATION KIDS




VARY PERI

Synopsis: In Sweetie Kingdom, Mousse Bibi, the lovely princess, is crazy for sweets and sticks to taste the utmost delicious desserts. Nothing except the dessert made by Master Lyne can satisfy her. However, she is suddenly cursed to lose all the taste. Mousse Bibi then starts the journey to Cake Village alone. But she will never believe that it is her most trusted Master Lyne who executes the curse and tries all means to prevent her from returning. Will Mousse Bibi discover the conspiracy and find the special taste to cure herself? Keep your eyes on Vary Peri!

Producer: Alpha Animation
Main broadcasters: Jialia TV, Momokids Type of audience: Girls Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide
ALPHA ANIMATION AND CULTURE CO. LTD  p.14 
Contact: Ms Ying Li



2011-2012
40x24'
Language(s) available: Chinese
HD

PROGRAMME N° 356




VICTORY KICKOFF!!

Synopsis: Sho, a young 12-year-old boy, dreams of becoming a football world champion. Far from being the best player on the field, he is certain to succeed with a good coach and a good team. With his passion and determination, Sho managed to convince a former football star, to accept the position of coach. Together they recruit players from across the region in order to create a team and make it to the World Cup!

Main broadcasters: Disney XD France Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids, Teens & Teens
Sales right: EMEA
VIZ MEDIA EUROPE  p.26 
Contact: Mr Pascal Bonnet



2012
39x25'
Language(s) available: English, German, French, Italian, Spanish
HD

PROGRAMME N° 262



VIC THE VIKING

Synopsis: Vic is a 10 year old boy who happens to be the son of Halvar the Viking Chief. Halvar Chief of the Flate tribe, who lives in a small village on the Nordic fjord, tries desperately to teach his son the true Viking way of life. Together they get involved in thrilling adventures accompanied by a colorful crew of burly Vikings. In all their challenges they can count on Vic to save the day! When Vic is trying to conjure up an idea the young hero just rubs his nose, then as soon as the idea has hatched he snaps his fingers and is surrounded by sparks!

Author: Jan Van Rijsselberge, Alexandre Reverend Director: Eric Cazes
Producer: Studio 100 Animation SAS in association with TF 1 and ZDF
Main broadcasters: ZDF (Germany), TF1 (France), Tiji (France) Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Pre-school, Kids Main licensees for this property: Studio 100, Simba Dickie Group
Sales right: All media worldwide
STUDIO100 MEDIA GMBH  p.28 
Contact: Ms Petra Keil

2012-2013
78x12'
Language(s) available: English, German, French
3D HD

PROGRAMME N° 199

FIGURA 93 - ANIMATION/KIDS P. 286-287

288 ANIMATION KIDS

WAKKAVILLE

Synopsis: The series follows the adventures of Jax, a city girl, Buzz, a wannabe surfer who's afraid of water, Martin, a farmboy with dreams of being a NASA engineer, and Flick, Buzz's high octane little sister.

Director: Richard Bailey Producer: Leigh O'Brien, Jo Rooney
Main broadcasters: N/A
Sales right: Worldwide, excl. Australia, New Zealand
TELESCREEN BV / M4E AG p.43
Contact: Mr. Sjoerd Raemakers

2010
26x24'
Language(s) available: English

PROGRAMME N° 1057

WALLAD & CO

Synopsis: Wallad is the only son in a traditional Muslim family living daily life in a modern society. Energetic, mischievous and very curious, Wallad loves to tell us his stories... especially about his family!

Author: Nicolas Hays Director: Nicolas Hays Producer: Lahcen Bahij
Main broadcasters: NC
Sales right: NC
STUDIO REDFROG (Programme MEDIA) p.25 (PROD) (DIS) (BROAD)
Contact: Mr. Lahcen Bahij

2014
78x7'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 1166

WELCOME TO BRIC-A-BROC

Synopsis: Milo is a lively city cat: cheerful, crafty and very boisterous. In the hope of calming him down, his parents have sent him to a countryside holiday camp for the summer. Milo can't think of anything worse! He's stuck in the middle of nowhere on a dilapidated farm run by an old goat and a scatty gruff. The manager is a stickler for rules and the instructor keeps organising loads of outdoor activities to make the most of the fresh air when all Milo wants to do is stay inside where it's warm and cosy and play computer games. Milo has to learn to make the best of it but his exuberant character turns every episode into an extraordinary escape.

Author: Amandine Galland & Matthieu Chevalier Producer: Amandine Galland & Matthieu Chevalier
Main broadcasters: LUNDI 1 BLINK PRODUCTIONS, TVR, TEBEO, TY TELE
Main broadcasters: Canal + Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: Worldwide
GAUMONT ANIMATION p.23 (PROD) (DIS)
Contact: Ms Céline Carencio & Adeline Tormo

2014
39x7'
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 499

WELCOME TO THE RONKS!

Synopsis: The year is 37,520 BC. Here on Earth, the Neanderthals live in synch with nature and seem quite happy with their archaic lifestyle. But in the rest of the galaxy, evolution has been speeding along at 100,000 light years a second in order to bring the earthlings up to date. Flash, a refined alien, is sent to the Ronk's tribe in order to give humanity an atomic boost into the future! Unfortunately for him, Darwin's forefathers don't seem quite ready for (f)evolution!

Director: Charles Vaucelle Producer: Marc du Pontavice
Main broadcasters: In development Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids
Sales right: WORLDWIDE
XILAM ANIMATION p.26 (PROD)
Contact: Mr. Erick Rouillé

2013-2014
26x26' / 52x13'
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 230

WENDY

Synopsis: Based on the leading girl's magazine, a new CGI series joins Wendy and her friends at Rose Valley stables. The show follows Wendy, an accomplished teenage rider, and life on her father's stud farm. The stories are packed with adventure, excitement and friendship, celebrating a love of horses in a world of teenage gossip, romance, rivalries and camaraderie. The 26 x 26' show coproduced with ZDF, ZDF Enterprises and France TV, just launched on France 3 and Kika and has been pre-sold internationally to various countries.

Producer: WAPL Red Kite Animation
Main broadcasters: ZDF, France TV, Kika Type of audience: Boys & Girls Licensing target: Kids Main licenses for this property: Various
Sales right: Europe, Latin America
ZDF ENTERPRISES GMBH p.29 (DIS)
Contact: Ms Katharina Pietzsch

2013
26x26'
Number of Seasons/series: 1
Language(s) available: English, German

PROGRAMME N° 668

FIGURA 94 - ANIMATION/KIDS P. 288-289

290 ANIMATION KIDS

WHAT'S THE BIG IDEA?

Synopsis: Who am I? What am I? When I wake up in the morning is the world exactly the same as I left it last night? What is a friend or a pet? Am I small only of compared to something bigger? Why do I play or cry or ask questions? WHAT'S THE BIG IDEA?

Author: "The Book of Great Philosophical Opposites" by Oscar Brenifier & Jacques Després
Main broadcasters: BBC
Sales right: WORLDWIDE
XILAM ANIMATION p.26 (PROD)
Contact: Mr. Erick Rouillé

2013
52x5'
Language(s) available: English, French

PROGRAMME N° 173

WHAT'S WITH ANDY?

Synopsis: Andy is seventh grade, full of energy... completely engaging... and utterly obsessed! He's on a quest to become THE GREATEST PRACTICAL JOKER IN THE WORLD. If only his pranks didn't backfire on him so much! This is a boy who truly suffers for his art. Through frantic slapstick-farical stories and bizarre diversions we get to see the world of this extremely likeable, quirky self-confessed joke-a-holic an inexpressible spirit who takes silly things VERY seriously indeed!

Author: various Producer: Jacques Pettigrew Michel Lemire
Main broadcasters: Teletoon Canada Super RTL, Fox Type of audience: Boys Licensing target: Kids
Sales right: all the world except german country
CINEGROUPE CORPORATION p.10 (PROD)
Contact: Mr. Jacques Pettigrew

2007-2008
26x26'
Number of Seasons/series: 3
Language(s) available: Spanish

PROGRAMME N° 785

WILD KRATTS

Synopsis: The Kratts brothers leap into animated action in WILD KRATTS, a half-hour adventure comedy from the creators of the hit shows KRATTS CREATURES and ZOOGRAFOOD. In each episode, Chris and Martin Kratt travel to a different corner of the world to meet amazing new animals. Join the Wild Kratts for a laugh-out-loud comedy adventure, as Martin and Chris activate their Creature Power Suits to rescue their animal friends!

Author: Chris Kratt and Martin Kratt Director: Chris Kratt and Martin Kratt Producer: Cheryl Knapp
Main broadcasters: TVO Kids, PBS Kids, Super RTL
Sales right: Worldwide except North America
9 STORY ENTERTAINMENT INC. p.9 (DIS)
Contact: Mr. Stephen Kelley

2012
92x22'
Language(s) available: English, French, Spanish

PROGRAMME N° 746

WINX CLUB SERIES 5

Synopsis: The Winx Club as you've never seen it before! For the first time in their adventures, the Winx have to face a new, dreadful villain underwater: Tritonus is a entity who wants to rule all the world of the Magic Dimension, spreading magic pollution in their oceans. The Winx have to get new powers and reach new amazing transformations in order to defeat Tritonus and his allies, who are Winx's old acquaintances. The Winx in order to stop Tritonus, the Winx will be helped by the wise Selkie, sea creatures who will lead them in amazing underwater locations. Will the Winx save again the whole Magic Dimension? Get ready for the next adventure!

Author: IGINO STRAFFI Director: IGINO STRAFFI Producer: RAINBOW Srl and NICKELODEON
Main broadcasters: RAI, NICKELODEON, FRANCE 3, CTC, DISNEY CHANNEL, SBT, MTV, OTTO, TELEVISION Type of audience: Girls Licensing target: Kids, Tweens & Teens Main licenses for this property: FERRERO, BENETTON, GIOCHI PREZIOSI, PANINI, GULLIVER, PARROT
Sales right: Rainbow Srl together with Nickelodeon have the worldwide sales rights
RAINBOW SRL p.36 (PROD) (DIS)
Contact: Ms Luana Perrero

2010-2013
26x26'
Number of Seasons/series: 6
Language(s) available: English, Catalan, French, Italian, Russian

PROGRAMME N° 998

WINX CLUB SERIES 6

Synopsis: A new witch named Selina joins Cloudtower. She owns an evil book, the Legendarium, and through it she is able to make legends come true. The Trick takes over Cloudtower and make the college fly, then under Selina to summon legendary creatures out of the Legendarium and unleash them against the magical schools. Bloom leads the Winx against the witches, but the Winx accidentally lose their powers: will the Winx get their fairy powers back and save all the schools of the Magic Dimension threatened by the legendary creatures? Comedy, action, friendship, romance, in a new exciting fairy adventure for all the Winx Club's fans... and everyone else!

Author: IGINO STRAFFI Director: IGINO STRAFFI Producer: RAINBOW Srl and NICKELODEON
Main broadcasters: NICKELODEON, RAI Type of audience: Girls Licensing target: Kids, Tweens & Teens Main licenses for this property: GIOCHI PREZIOSI, PANINI
Sales right: Rainbow together with Nickelodeon have the worldwide sales rights
RAINBOW SRL p.36 (PROD) (DIS)
Contact: Ms Luana Perrero

2013
26x26'
Number of Seasons/series: 6
Language(s) available: English, Italian

PROGRAMME N° 1010

WINX CLUB TV MOVIES

Synopsis: The four special TV Movies, specifically produced for TV, revolve around the origin of the Winx Club. New look and feel, new music and special effects will lead the fans back from the very first days at the Alpha College to the final fight against the Shadow Phoenix. The TV movies represent an unmissable experience for the world's Winx Club "addicts".

Author: IGINO STRAFFI Director: IGINO STRAFFI Producer: RAINBOW Srl and NICKELODEON
Main broadcasters: NICKELODEON, RAI, FRANCE 3, DISNEY CHANNEL, NOGA, TELEVISION, CTC, RADIO TV BRUNEL Type of audience: Girls Licensing target: Kids, Tweens & Teens Main licenses for this property: GIOCHI PREZIOSI, FERRERO, BENETTON, GULLIVER, PARROT, PANINI
Sales right: Worldwide
RAINBOW SRL p.36 (PROD) (DIS)
Contact: Ms Luana Perrero

2010-2011
44x45'
Language(s) available: English, Catalan, French, Italian, Mexican Spanish

FIGURA 95 - ANIMATION/KIDS P. 290-291

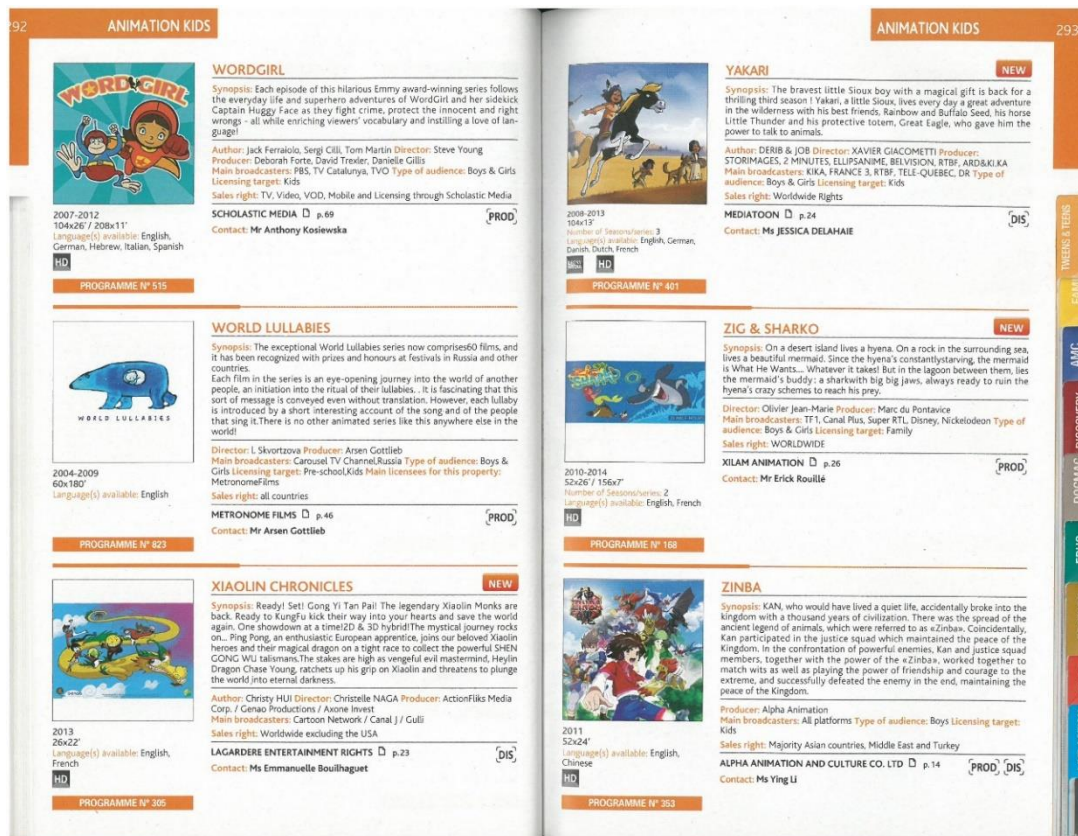


FIGURA 96 - ANIMATION/KIDS P. 292-293



FIGURA 97 - ANIMATION/KIDS P. 294

3.5. Métodos e recolha de análise de dados

Relativamente aos métodos e recolha de análise foram escolhidos o modelo geral que aplica regras estruturais do reger de uma narrativa desenvolvido pelo pioneiro no estudo da estrutura narrativa *Vladimir Propp* e a análise conteúdo da autora *Laurence Bardin*, professora de Psicologia que aplicou as técnicas de análise de conteúdo nos estudos das comunicações de massas.

No ano 1928, na Rússia *Vladimir Propp* lança um livro designado por "Morfologia do Conto". O seu trabalho concentra-se no estudo dos contos russos de uma coletânea. Com esse estudo o autor consegue realizar um modelo geral de descrição e funcionamento dos mesmos e ainda permitir a sua classificação segundo as suas estruturas. Nessa altura, o modelo em questão foi uma inovação e muito importante por causa das regras estruturais apresentadas. Estas regras regem uma narrativa e não seus elementos tratando-se de uma descrição dos contos, segundo suas partes constitutivas e as relações das mesmas entre elas e com o todo (*Propp*, 2006).

As principais conclusões que este autor retirou do seu estudo, com base em um corpus composto de apenas 100 narrativas, da coletânea *Contos de fadas russos* foi "as funções dos personagens são os elementos fundamentais do conto maravilhoso; existem 31 funções, que podem não aparecer necessariamente em todos os contos, a ordem das funções é fixa, do ponto de vista de sua construção e os contos seguem um mesmo modelo" (*Propp*, 2006: 22-25).

Para *Propp* (2006:90) a definição de conto e divisão dos contos em sequências é "Do ponto de vista morfológico podemos chamar de conto de magia a todo desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano (A) ou de uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W0) ou outras funções utilizadas como desenlace. A função final pode ser a recompensa (F), a obtenção do objeto procurado ou, de modo geral, a reparação do dano (K), o salvamento da perseguição (Rs), etc. A este desenvolvimento damos o nome de sequência. A cada novo dano ou prejuízo, a cada nova carência, origina-se uma nova sequência. Um conto pode compreender várias sequências e quando se analisa um texto deve-se determinar, em primeiro lugar, de quantas sequências esse texto se compõe. Uma sequência pode vir imediatamente após a outra, mas também podem aparecer entrelaçadas, como se se detivessem para permitir que outra sequência se intercale. Isolar uma sequência nem sempre é fácil, mas sempre é possível fazê-lo com absoluta precisão".

A tabela abaixo representa esquematicamente uma parte da análise narrativa segundo *Vladimir Propp*.

7 Personagens básicos	Esfera de ação
Herói explorador ou	<ul style="list-style-type: none">• Parte em viagem para realizar a busca (C↑)• É colocado à prova pelo doador (E)• Casa-se com a princesa (W0)

Herói-vítima	<ul style="list-style-type: none"> • É colocado à prova pelo doador (E) • Casa-se com a princesa (W0)
Mandante	<ul style="list-style-type: none"> • Envia o herói para sua missão (B)
Vilão	<ul style="list-style-type: none"> • Causa o dano (A) • Enfrenta o herói em combate (H) • Persegue o herói (Pr)
Doador	<ul style="list-style-type: none"> • Submete o herói a provas (D) • Transmite objeto mágico ao herói (F)
Ajudante (ser vivo ou objeto mágico)	<ul style="list-style-type: none"> • Transporta o herói para onde ele precisa ir (G) • Repara o dano ou carência (K) • Salva o herói quando o antagonista o persegue (Rs) • Soluciona as tarefas difíceis impostas ao herói (N) • Altera a aparência do herói (dando-lhe ou devolvendo-lhe forma animal ou humana, presenteando novas roupas, eliminando um defeito físico) (T)
Princesa e/ou Pai da princesa (rei)	<ul style="list-style-type: none"> • Impõe ao herói tarefas difíceis (M) • Dá ao herói uma marca ou objeto que servirá para identificá-lo mais tarde (J) • Desmascara o falso herói (Ex) • Reconhece o herói (Q) • Casa-se com o herói (W0) • Impõe ao herói tarefas difíceis (M) • Manda castigar o malfeitor e/ou falso herói (U)
Falso herói	<ul style="list-style-type: none"> • Parte em viagem para realizar a busca (C↑) • É colocado à prova pelo doador, mas falha: sua reação é negativa (Eneg) • Apresenta-se para receber o prêmio que caberia ao herói (L)

TABELA II-PERSONAGENS E SUA ESFERA DE AÇÃO (PROPP, 2006:77-78)

Os personagens são definidos pela sua contribuição ao enredo e seu impacto sobre o herói: “O importante não é o que eles (personagens) querem fazer nem tampouco os sentimentos que os animam, mas suas ações em si, sua definição e avaliação do ponto de vista de seu significado para o herói e para o desenvolvimento da ação. (...) os sentimentos do mandante

podem ser hostis, neutros ou amistosos, isto não influirá no desenvolvimento da ação.” (Propp, 2006:79)

Para a distribuição das esferas de ação pelos personagens existem três opções: a primeira é um personagem ocupar uma esfera de ação, a segunda é um personagem ocupar várias esferas de ação, por exemplo, o animal agradecido pode ser doador e mais tarde auxiliar; o pai que envia o herói em busca de algo e lhe dá um conselho ou objeto mágico atua como mandante e doador, a terceira é vários personagens alternarem-se em uma esfera de ação, por exemplo, a cada etapa o herói é submetido a provas por um doador diferente (Propp, 2006:78-79, 81).

A análise de conteúdo segundo a autora Laurence Bardin (1977: 9) é “Um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais subtis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a “discursos” (conteúdos e continentes) extremamente diversificados. (...), O fator comum destas técnicas múltiplas e multiplicadas (...) é uma hermenêutica controlada, baseada na dedução: a inferência.”

O método empregue é empírico e cingindo a autora “dependente do tipo de “fala” a que se dedica e do tipo de interpretação que se pretende como objetivo” (Bardin, 1977:30). “O objetivo (...) da análise de conteúdo é a manipulação de mensagens (conteúdo e expressão desse conteúdo), para evidenciar os indicadores que permitam inferir sobre uma outra realidade que não a da mensagem.” (Bardin, 1977:46).

Relativamente à análise de conteúdo orientado para as mensagens, esta concentra-se metodologicamente em dois tipos que “confrontam-se ou completam-se em duas orientações: a verificação prudente ou a interpretação brilhante” e possuem duas funções “que na prática podem ou não dissociar-se”, sendo estas: a função heurística “tem como propósito o de enriquecer a tentativa exploratória, aumenta a propensão à descoberta e é a análise de conteúdo “para ver o que dá””. A função de administração da prova é realizada com “Hipóteses sob a forma de questões ou de afirmações provisórias servindo de diretrizes que apelarão para o método de análise sistemática para serem verificadas no sentido de uma confirmação ou de uma infirmação. É a análise de conteúdo “para servir de prova”” (Bardin, 1977:29-30). O tipo de descrição do conteúdo das mensagens nesta análise será a analítica. “A descrição analítica funciona segundo procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. Tratar-se-ia portanto, de um tratamento da informação contida nas mensagens” (Bardin, 1977:33-34).

A intenção desta análise de conteúdo é “a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção (ou, eventualmente, de receção), inferência esta que recorre a indicadores (quantitativos ou não)” (Bardin, 1977:38-39).

O conteúdo do capítulo “Análise de Entrevistas de Inquérito: a relação com os objetos” é sobre a “análise de entrevistas relativas ao modo como as pessoas vivem a sua relação com os objetos quotidianos” e dá uma melhor percepção e explicação da pertinência do recorrer à análise de conteúdo para um material qualitativo devido ao objetivo geral “o da observação, na nossa civilização e na nossa sociedade, da influência do modo de produção (marcado pela divisão do trabalho), dos objetos quotidianos, sobre a relação individual com esses objetos” e à sua hipótese diretriz que é sobre a “existência de uma correspondência entre o tipo de produção dos objetos

e a atitude psicológica para com eles; e, mais precisamente, uma produção/consumo, marcada pela separação entre quem concebe, quem fabrica e quem utiliza, acarretaria uma impressão de estranheza, origem de conflito, o qual pode ser resolvido ou compensado ao nível individual, de diversas maneiras” (*Bardin, 1977:65-66*).

À que frisar que existem características específicas que a autora especifica para uma melhor identificação e diferenciação de outros tipos de análise, tais como: “O objeto de análise de conteúdo é a palavra, isto é, o aspeto individual e atual (em ato) da linguagem”. A análise de conteúdo “trabalha a palavra, quer dizer, a prática da língua realizada por emissores identificáveis (...) e toma em consideração as significações (conteúdo), eventualmente a sua forma e a distribuição destes conteúdos e formas (índices formais e análise de coocorrência)”. Esta também “procura conhecer aquilo que está por trás das palavras sobre as quais se debruça” e tenta sempre indagar “outras realidades através das mensagens”. Por fim, esta também “visa o conhecimento de variáveis de ordem psicológica, sociológica, histórica, etc., por meio de um mecanismo de dedução com base em indicadores reconstruídos a partir de uma amostra de mensagens particulares” (*Bardin, 1977: 434-44*).

Uma particularidade a nível de técnicas, devido a esta análise utilizar, por exemplo técnicas derivadas da análise por categoria (categorizada) ou por tema (temática), sem a função de inerência, esta passa a identificar-se como análise documental (*Bardin, 1977:42*). Além disso, e citando a autora “o género de resultados obtidos pelas técnicas de análise de conteúdo, não pode ser tomado como prova inelutável. Mas constitui, apesar de tudo, uma ilustração que permite corroborar, pelo menos parcialmente, os pressupostos em causa” (*Bardin, 1977:80-81*).

Para concluir e realçar a utilização da análise de narrativa de *Propp* (2006) e a escolha da unidade de registo “Personagens principais”, a autora afirma que o personagem pode ser escolhido como unidade de registo. “Neste caso, o codificador indica os “personagens” (ser humano ou equivalente, tal como um animal, etc.) e, no caso de uma análise categorial, as classes em função da grelha escolhida. Tal grelha é geralmente estabelecida em função das características ou atributos do personagem (traços de carácter, papel, estatuto social, familiar, idade, etc.). As obras de ficção (filmes, emissões, romances, bandas desenhadas, fotonovelas, peças de teatro) podem ser analisadas segundo os seus personagens, do mesmo modo que os artigos de imprensa, manuais escolares” (*Bardin, 1977:106*).

3.6. Eixos de organização das categorias e subcategorias de recolha e de análise

Devido à natureza do presente estudo, a recolha e análise de dados referentes à programação televisiva em animação será ordenada em eixos de organização em categorias e subcategorias.

Estes eixos de categorização tem na sua base o conteúdo desenvolvido no ponto intitulado “Finalidades e objetivos” revelando uma conotação que concorre para uma melhor visualização, percepção e apresentação de resultados e conclusões.

O eixo de categorização A é o mapeamento de “Séries de animação televisivas baseadas na banda desenhada”, organizada em subcategoria A1 “Imagem e informação geral das séries de animação televisiva baseadas na banda desenhada” e subcategoria A2 “Imagem e informação geral das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva”.

O eixo de categorização B é o mapeamento de “Séries de animação televisivas adaptadas na banda desenhada”, organizada em subcategoria B1 “Imagem e informação geral das séries de animação televisiva adaptadas na banda desenhada” e subcategoria B2 “Imagem e informação geral das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva”.

Visto que as palavras basear e adaptar detêm de uma significância diferente, os eixos de categorização A e B visam a percepção geral e até possível detalhes existentes na informação mapeada.

O eixo de categorização C é a ordenação dos “Destaques verificados nas sinopses” em subcategoria C1 “Destaques das sinopses das séries de animação televisiva baseadas e adaptadas na banda desenhada - Personagem (s) Principal (s), e sua esfera de ação e Outros personagens e sua esfera de ação” e subcategoria C2 “Destaques das sinopses das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva - Personagem (s) Principal (s), e sua esfera de ação e Outros personagens e sua esfera de ação”.

O eixo de categorização supramencionado tem como pretensão a compreensão geral dos protagonistas, a sua importância e sua esfera de ação na narrativa, segundo o modelo geral da narrativa de *Vladimir Propp*.

O eixo de categorização D é a organização de “Perfis dos personagens principais”, com a subcategoria D1 “Perfis dos personagens principais das séries de animação televisivas baseadas e adaptadas na banda desenhada” e a subcategoria D2 “Perfis dos personagens principais das respetivas bandas desenhadas, a que correspondem as séries de animação televisiva”.

O eixo de categorização E é o destacar “Temas e valores em destaque”, com a subcategoria E1 “Temas e valores em destaque das séries de animação televisivas baseadas e adaptadas na banda desenhada” e a subcategoria E2 “Temas e valores das respetivas bandas desenhadas, a que correspondem as séries de animação televisiva”.

A análise de conteúdo segundo *Laurence Bardin*, terá mais relevância e percepção devido a estes últimos dois eixos de categorização visarem a responder, de forma mais pormenorizada às finalidades e objetivos supramencionados em concordância e junção ou comparação com os resultados que irão ser recolhidos e analisados dos eixos de categorização A, B e C.

4. Apresentação de resultados de acordo com os eixos de categorias e subcategorias de recolha e análise

Para a apresentação global dos resultados foi realizado um mapeamento base que integrou os seguintes parâmetros: as séries serem do género televisivo ficção-animação, o serem baseadas/adaptadas da banda desenhada e estarem a ser visualizadas atualmente, a nível mundial pelas crianças com idades compreendidas entre 6 e os 9 anos, conotadas no *The 2013 Catalogue Guide* como *Kids*.

Para a exclusão de séries na apresentação de resultados teve-se em consideração as “Estratégias de programação” mais concretamente, as “Estratégias de personagens” segundo o autor *José Angel Cortés* (2001) que é citado pela Sara Pereira no livro “A minha TV é um mundo: Programação para crianças na era do ecrã digital”. Este autor enquadra as estratégias de programação em três grupos, para este estudo a mais pertinente é as “estratégias de personagens”. Esta estratégia está relacionada não só para o enredo das séries de ficção mas também para os protagonistas e realizadores dos programas. (Pereira, 2007: 42-45).

As mais relevantes são para estes resultados foram o *Crossover*, que é o fenómeno que se produz quando se mudam personagens que foram populares em uma série para outra que necessita de um certo reforço e é válida para as personagens de uma série produzida pela ou para a estação que conseguem cativar a audiência (Pereira, 2007: 45).

Por exemplo, na série de animação televisiva *Phineas & Ferb: Mission Marvel*, tem os heróis da *Disney*, o *Phineas* e o *Ferb* em conjunto com os super heróis da *Marvel*, o *Spiderman*, o *Hulk*, o *Iron man* e o *Thor*. Esta situação, já como explicada anteriormente no ponto 2.3 é possível graças à *Walt Disney Company* ter comprado a *Marvel Entertainment*. Relativamente ao *Spinoff*, que é a criação de uma nova série a partir das personagens principais ou secundárias de uma outra série que teve sucesso, temos por exemplo a série de animação televisiva, *Hulk and the Agents of S.M.A.S.H.*, ao qual a equipa tem como líder o *Hulk*, um super-herói pertencente também a outra equipa e série de animação televisiva *The Avengers*.

Por fim, também foram excluídas as séries que tiveram como fonte de inspiração personagens provenientes da banda desenhada, como por exemplo *Sabrina* da série de animação televisiva *Sabrina: Secrets of a Teenager Witch*.

Antes de se apresentar as tabelas de resultados relativas aos eixos de categorização A e B, proceder-se-á a uma fundamentação e explicação à questão: Qual a diferença entre séries de animação televisiva baseadas e séries de animação televisiva adaptadas da banda desenhada? Segundo o dicionário da Língua Portuguesa *online* Priberam, os verbos basear e adaptar têm significados diferentes. O verbo basear é um verbo transitivo que tem como significação: estabelecer as bases de, o de fundamentar algo; transpondo para o estudo em questão significa

que o médium impresso, neste caso a banda desenhada é “a base, o ponto de partida” para uma série de animação televisiva. O verbo adaptar é um verbo transitivo e pronominal que tem como significação: fazer com que uma coisa se combine conveniente com outra = acomodar, apropriar, ou seja, a deslocação de personagens, da história ou até de pormenores de uma dada ideia, cultura ou época incorporado no médium impresso banda desenhada é ajustado de forma adequada e viável ao produto audiovisual série de animação televisiva. Contudo, as séries de animação televisiva adaptadas ou baseadas da banda desenhada podem ser diferentes, inovadoras ou até mesmo distintas da sua origem.

4.1. Eixo de categorização A: Séries de animação televisivas baseadas na banda desenhada

4.1.1. Subcategoria A1: Ilustração e enunciado das séries de animação televisiva baseadas na banda desenhada

A subcategoria A1 é constituída por vinte e três (23) séries de animação televisiva baseadas na banda desenhada, do género televisivo ficção-animação, em que o público-alvo são as crianças com idades compreendidas entre 6 e os 9 anos (*Kids*).

Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria A1:

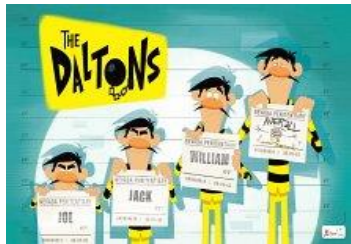
Ilustração da série de animação	Enunciado
 <p>FIGURA 98 - CATÁLOGO MIPJUNIOR (P.186)</p>	<p>Título: <i>The Daltons</i> (cf. Figura 98)</p> <p>Sinopse: Os irmãos <i>Daltons</i> vão tentar sair da prisão utilizando todos os truques nos livros de fuga, como por exemplo: um labirinto de túneis, explosivos, balões de ar quente, danças da chuva e todo um elenco de personagens malucos para ajudá-los a fugirem da prisão ... ou não! A única coisa que eles não tendem a usar são os seus próprios cérebros! O que lhes falta em inteligência, com certeza que conseguem compensar na força de vontade e imaginação.</p> <p>Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada <i>Lucky Luke</i>, criada pelo artista Belga <i>Morris</i> e escritor francês <i>René Goscinny</i>.</p> <p>Diretor (s): <i>Charles Vaucelle</i> Produtor (s): <i>Marc du Pontavice</i> Companhia: <i>Xilam</i> Formato (s): Desenho animado 2D Audiência (s): Família</p>



FIGURA 99 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.187)

Título: *The Deep* (cf. Figura 99)

Sinopse: Somos uma família com várias etnias de exploradores chamados *Aquanauts*. Somos exploradores há já várias gerações e temos um submarino apelidado por *Aronnax*. Alguns argumentam que não há nenhum lugar para explorar e que tudo no mundo que possa ser descoberto já foi encontrado. Dizem que para conseguirmos explorar precisamos de deixar o nosso planeta. Enquanto outros olham para as estrelas, a nossa família sabe que também há estrelas abaixo de nós, que há um número infinito de coisas que brilham na escuridão abaixo. A maioria do nosso mundo está inexplorado, sem explicação. Há coisas que espreitam nos mares que foram sempre apenas falado em mito. Somos uma família de exploradores. Temos sido por gerações. Exploramos...O profundo.

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada e *graphic novel* *The Deep*, criado pelo escritor *Tom Taylor* e ilustrador *James Brouwer*.

Diretor (s): | **Produtor (s):** | **Companhia:** *Technicolor Digital Productions* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino /Feminino

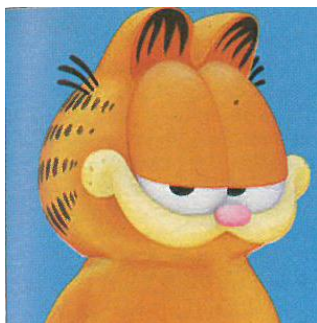


FIGURA 100 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P. 203)

Título: *The Garfield Show* (cf. Figura 100)

Sinopse: A temporada 4 está de volta com mais aventuras! Esta nova temporada colocará *Garfield* em lugares por todo o mundo, desde *Paris* aos *EUA*, assim como *Veneza*, onde ele irá degustar comida, viver aventuras extraordinárias, e conhecer novos amigos (alguns deles... *aliens* adoráveis !) durante esta jornada poderemos esperar muitas surpresas, um monte de diversão e claro, a deliciosa lasanha!

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada *Garfield*, sendo criada por *Jim Davis*.

Diretor (s): *Philippe Vidal* | **Produtor (s):** *Dargaud Media* | **Companhia:** *Mediatoon* | **Formato (s):** Desenho animado 3D | **Audiência (s):** Família



FIGURA 101 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P. 204)

Título: *Gemini 8* (cf. Figura 101)

Sinopse: Marco, é um menino terráqueo que é atraído para um portal acidentalmente. Este portal leva-o até ao planeta de *Gemini 8*, onde conhece Polo, um jovem geminiano cientista que procura uma maneira de mandar Marco de volta para casa. Nas inúmeras tentativas de enviar Marco de volta à Terra, os dois amigos inseparáveis vivem as mais incríveis aventuras.

Autor: Série de animação televisiva baseada nas histórias da banda desenhada *Gemini 8*, publicada pela editora Abril Jovem.

Diretor (s): *Celia Catunda, Kiko Mistrorigo* | **Produtor**

(s): *Celia Catunda, Kiko Mistrorigo, Ricardo Rozzino* |

Companhia: *TV PinGuim* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Rapazes



FIGURA 102 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P. 206)

Título: *Gon* (cf. Figura 102)

Sinopse: Numa ilha cheia de mistério e que nunca foi marcada no mapa, viveram feras desde os tempos antigos, bem como seres desconhecidos para a humanidade. Em um lugar onde a cadeia alimentar é dura e à base contante de luta pela sobrevivência, de repente, uma criatura aproxima com um estrondo. Pequena estatura, boca grande, cauda curta e pontiaguda, Dinossauro? Monstro? Alienígena? Não, errado! É GON! Este *Gon* todo-poderoso vagueia como se o mundo fosse pequeno demais para ele, e se esbarra contra todos os tipos de problemas. Não há justiça nem maldade no *Gon*, este só tem instinto de comer, brincar e dormir e não precisa de falar para comunicar com os seus amigos.

Autor: Série de animação televisiva baseada no *mangá Gon* criado pelo escritor e ilustrador *Masashi Tanaka*.

Diretor (s): *Gil-Tae KIM* | **Produtor (s):** *Daewon Media CO., LTD.* | **Companhia:** *Daewon Media CO., LTD.* |

Formato (s): Desenho animado 3D | **Audiência (s):** Masculino/Feminino

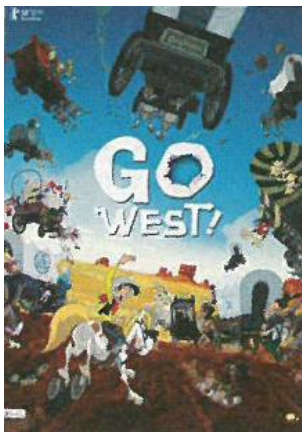


FIGURA 103 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P. 208)

Título: *Go west, a Lucky Luke Adventure* (cf. Figura 103)

Sinopse: *New York, 1855. Lucky Luke, lenda viva do Wild West* acompanha os irmãos notórios *Dalton* para serem julgados na *Big Apple*. Claro, os *Daltons* continuam no seu melhor, eles escapam, roubam bancos, causam estragos e explodem coisas. Com as bobinas a quente nos seus calcanhares, os irmãos nefastas escondem-se num vagão coberto e solitário que roubaram num assalto. Depois de abandonar a *fuzz*, eles retornam para os seus despojos, mas uma surpresa desagradável os espera: dezenas de vagões idênticos, encaminhados para a *Califórnia*. Com isto, os *Daltons* ficam “debaixo de olho” do cowboy vigilante e solitário.

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada *Lucky Luke*, criada pelo artista Belga *Morris* e escritor francês *René Goscinny*.

Diretor (s): *Oliver Jean-Marie* | **Produtor (s):** *Marc du Pontavice* | **Companhia:** *Xilam Films production* |

Formato (s): Desenho animado 2D e 3D | **Audiência (s):** Masculino



FIGURA 104 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P. 216)

Título: *Iron man: Armored adventures* (cf. Figura 104)

Sinopse: Nestas novas aventuras, *Tony Stark* leva uma vida de luxo, tendo liberdade para se dedicar aos seus principais interesses: procurar emoções extremas, resolver mistérios e criar invenções fantásticas. No entanto, tudo corre mal quando um acidente aéreo mata seu pai e *Tony* é ferido obrigando-o a usar uma armadura, que desenvolveu secretamente, para substituir alguns dos seus órgãos vitais. Assim, *Tony Stark* se torna no Homem de Ferro e depende de sua própria e impressionante tecnologia para sobreviver. Sendo um rebelde nato tem de conciliar as pressões de vida de adolescente, com os deveres que tem como um super-herói. As atividades de *Tony* como Homem de Ferro geralmente resultam em voos de alta velocidade, batalhas de alta tecnologia e missões *high-octane* de justiça.


	<p>Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada <i>The Invincible Iron Man</i> e no super-herói <i>Iron Man</i> da <i>Marvel</i> e criados por <i>Stan Lee</i>.</p> <p>Diretor (s): <i>Stéphane Juffe and Philippe Guyenne</i> Produtor (s): <i>Method Animation, DQ Ent. LTD & Marvel, Commissioned by France Télévisions</i> Companhia: <i>PGS Entertainment</i> Formato (s): Desenho animado 2D e 3D Audiência (s): Masculino</p>
 <p>FIGURA 105 - CATÁLOGO MIPJUNIOR (P.225)</p>	<p>Título: <i>Little Spirou</i> (cf. Figura 105)</p> <p>Sinopse: Os miúdos espertos saem sempre por cima! O como lidar com a chegada na escola em chinelos até ao sobreviver da viagem para a piscina sem os seus troncos de natação, o pequeno <i>Spirou</i> oferece um guia alternativo com soluções para cada problema numa forma de " dicas de sobrevivência ". Inteligente e cheio de malícia, está sempre pronto para entrar em apuros, desde que ele consiga pôr alguém a rir!</p> <p>Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada <i>Spirou et Fantasio</i>, criada por <i>Tome e Janry</i> e a personagem homónima criada por <i>André Franquin</i>.</p> <p>Diretor (s): <i>Virginie Jallot</i> Produtor (s): <i>Dupuis Edition & Audiovisuel, Araneo, Luxanimation</i> Companhia: <i>Mediatoon Distribution</i> Formato (s): Desenho animado 2D Audiência (s): Família</p>
 <p>FIGURA 106 - CATÁLOGO MIPJUNIOR (P.227)</p>	<p>Título: <i>Lou!</i> (cf. Figura 106)</p> <p>Sinopse: Com cenas urbanas "cool", tom irónico, a melhor amiga dinâmica e romântica "Lou" oferece um único <i>take</i> de relações modernas e vida interior de pré-adolescentes em todos os lugares.</p> <p>Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada <i>Lou!</i> e criada por <i>Julien Neel</i>.</p> <p>Diretor (s): <i>J. Mouscadet</i> Produtor (s): <i>GO-N Productions</i> Companhia: <i>GO-N Productions</i> Formato (s): Desenho animado 2D Audiência (s): Feminino</p>



FIGURA 107 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.231)

Título: *Marsupilami* (cf. Figura 107)

Sinopse: Não há como parar a família *Marsupilami*! Depois do jovem *Hector* e *Marsu* conseguirem ganhar a luta contra o magnata *Felicia Ímpios* nas duas primeiras temporadas, *Marsupilami* com a sua *Mrs. Marsupilamie*, *Bibi*, *Bodo* e *Bobu* são agora os novos vizinhos da manchete de macacos malucos: o veterinário *Bernard Vanderstad* e seus quatro. *Bernard* mudou-se a fim de poupar os seus filhos dos males da sociedade de consumo.

Autor: Série de animação televisiva criada a partir da banda desenhada *Les Aventures de Spirou et Fantasio* e suas personagens homónimas criada por *André Franquin*.

Diretor (s): | **Produtor (s):** | **Companhia:** *Samka Productions* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino/ Feminino



FIGURA 108 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.231)

Título: *Marsupilami Hoobah Hoobah Hop!* (cf. Figura 108)

Sinopse: Antes dos *Vanderstadts* mudarem-se para a *Palombia*, *Marsu* e a sua família passavam os dias a pescar piranhas e a brincar na selva. O marido atencioso e pai amoroso, *Bernard Vanderstadt*, decide mudar-se para a selva para estar com a sua família: um bebé, um sonhador, um jovem intrépido e uma adolescente rebelde que vêm apimentar a vida quotidiana de *Marsu*. No entanto, o seu retorno não é tão simples assim. Felizmente, *Marsupilami* está lá, e graças a ele, o “inferno verde” é transformado em um campo de diversões.

Autor: Série de animação televisiva criada a partir da banda desenhada *Marsupilami* e suas personagens homónimas criados por *André Franquin*.

Diretor (s): *Claude Allix and Moran Caoussin* | **Produtor (s):** *Marsu Productions & Samka Productions* | **Companhia:** *PGS Entertainment* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino/ Feminino

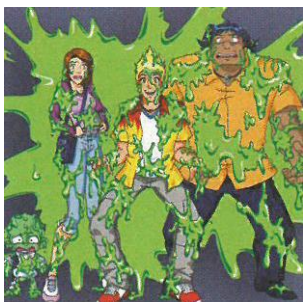


FIGURA 109 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.232)

Título: *Martin Mystery* (cf. Figura 109)

Sinopse: *Martin Mystery* tem uma paixão louca por todas as coisas paranormais. Quando não está na escola, trabalha disfarçado para a organização secreta "O Centro", que misteriosamente protege os humanos e a Terra dos extraterrestres e ameaças sobrenaturais. *Martin* está sempre cheio de energia e raramente pensa antes de agir. Diana, sua meia-irmã mais velha, é o seu anjo da guarda. Muito reta e pouco paciente é a que traz o cérebro para as missões, ao lado de seus amigos *Java* e *Billy*. Viste um *zombi* ou fantasma? Chama o *Martin Mystery*.

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada e *bestselling* italiano *Martin Mystère*, criada por *Alfredo Castelli*.

Diretor (s): | **Produtor (s):** | **Companhia:** *Zodiak Kids* |

Formato (s): Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino/ Feminino



FIGURA 110 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.242)

Título: *Moomin* (cf. Figura 110)

Sinopse: O *Moomintroll* é pequeno, tímido e gordo e tem um *Moominpappa* e uma *Moominmamma*. Os *Moomins* vivem nas florestas da Finlândia. Eles gostam de sol e dormir durante todo o inverno. A neve cai e cai e cai onde vivem, até que as casas parecem ser umas enormes bolas de neve, mas... quando chega a primavera, eles pulam da cama! "Os personagens *Moomin* refletem um tipo de humano específico. As suas inúmeras aventuras e resoluções subsequentes, os valores familiares embutidos são importantes, a não-violência, o individualismo de personalidade, a bondade, a autoconfiança e a independência".

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada (*Comic strip*) *Moomin* e seus personagens, criados pela ilustradora e escritora *Tove Jansson*.

Diretor (s): *Hiroshi Saito* | **Produtor (s):** *Rosemary Davies, Kazuo Tabata* | **Companhia:** *Telescreen BV/ M4E AG* |

Formato (s): Desenho animado 2D |

Audiência (s): Masculino/ Feminino

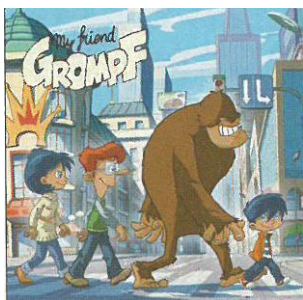


FIGURA 111 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.243)

Título: *My friend Grompf* (cf. Figura 111)

Sinopse: Um Yeti chamado *Grompf* vive com seu amigo *Arthur* e seus pais. Eles são apenas o seu porto seguro e uma família normal... até o peludo gigante vir atrás! Desde que *Aku*, um monge tibetano estranho, deu o *Grompf* para a família *Little*s quando ainda era um bebê, a casa nunca mais foi a mesma.

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada *Mon ami Grompf* criada por *Nob*.

Diretor (s): *Patrick Georges/Julien Gallet* | **Produtor (s):** *Thierry Berthier* | **Companhia:** *Toon Distribution* |

Formato (s): Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino/ Feminino



FIGURA 112 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.247)

Título: *Nicole Lambert's Triplets* (cf. Figura 112)

Sinopse: *Triplets* são os três inseparáveis e irresistíveis crianças: três vezes mais diversão, três vezes mais traquinices e três vezes mais amor. *Nicole Lambert* diz que “as aventuras diárias de dois irmãos e sua irmã exploram a infância com uma energia incrível e imaginação selvagem, havendo também traquinices ao longo do caminho. Contar sobre o amor, o amor pelas crianças para a sua mãe, amor de sua mãe por seus filhos.”

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada e bestselling para crianças *Les Triplets* criada por *Nicole Lambert*.

Diretor (s): *Pierre Coré* | **Produtor (s):** *La Station Animation* | **Companhia:** *SND Groupe M6* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Família



FIGURA 113 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.247)

Título: *Nina Patalo* (cf. Figura 113)

Sinopse: *Nina Patalo* é uma menina curiosa e lúdica com uma imaginação fértil. É uma grande experiência para ela dividir a mesma casa com os seus melhores amigos incomuns: *Andy*, o pato gorducho e também conhecido como "*Quack-Quack*", *Walter*, o homem das cavernas e o único adulto da equipa, e *Patalo*, um "*Polymorpho*"...o que significa que ele pode transformar-se em algo que termina em "o".

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada *Nina Patalo* de *Lisa Mande*.

Diretor (s): | **Produtor (s):** | **Companhia:** *Cybergroup Studios* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Família



FIGURA 114 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.256)

Título: *Rahan* (cf. Figura 114)

Sinopse: Há 35.000 anos atrás, o primeiro herói da humanidade foi nomeado com o nome de *Rahan*. Seu sonho era ver seus semelhantes a viverem em paz. Mas quais as hipóteses de superar os preconceitos dos homens quando não passas de um rapaz de 16 anos de cabeça quente, ingénuo e impulsivo? Bem, *Ursus*, uma criatura peluda engraçado e ridícula, o maior tagarela de todos os tempos, vai ajudá-lo a dizimar os planos malignos da Rainha *Shadow*, enquanto tenta conquistar o coração da bela *Noama*.

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada *Rahan, son of the dark edge*, criada inicialmente por *André Chéret* e *Roger Lécureux*, que após a sua morte foi prosseguida pelo seu filho *Jean-François Lécureux*.

Diretor (s): *Pascal Morelli* | **Produtor (s):** *Marc du Pontavice* | **Companhia:** *Xilam Animation* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino



FIGURA 115 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.261)

Título: *Rintindumb* (cf. Figura 115)

Sinopse: Quatro patas, duas orelhas, um nariz molhado, dois lindos olhos pouco perspicazes, uma cauda com um sacudir pouco motivante, um perfume mais rápido do que uma máquina de costura, um cérebro como uma peneira, tão lógico como um pedaço de pão, com um apetite excessivo para o sabão? Provavelmente já sabes de quem estamos a falar: o *Mozart* do infortúnio, o *Shakespeare* da balbúrdia, o *Rembrandt* do ridículo: resumindo, o cão mais estúpido no Ocidente, adorado por todos desde os 7-77 anos: RINTINDUMB!

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada *Lucky Luke* e seu personagem de ficção *Rintindumb*, que aparece pela primeira vez, criado pelo artista Belga *Morris* e escritor francês *René Goscinny*.

Diretor (s): *Hugo Gittard* | **Produtor (s):** *Marc du Pontavice* | **Companhia:** *Xilam Animation* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino



FIGURA 116 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.264)

Título: *Saint Seiya Omega* (cf. Figura 116)

Sinopse: O Deus da guerra e guardião de seu planeta homónimo, Marte, já foi selado por *Seiya*, mas o tempo passou e seu renascimento está para acontecer. Enquanto isso, *Saori Kido (Athena)* treina o jovem *Kouga* todos os dias, cujo *Seiya* deu a vida para o salvar, a fim de se preparar para a crise que está para chegar. Sem saber do seu destino, *Kouga* desperta o Cosmo escondido dentro dele, fazendo com que a lenda dos cavaleiros se ilumine novamente. Com os seus fiéis companheiros e amigos, *Eden*, *Souma*, *Yuna* e *Ryuuhou* estes irão juntar-se à sua jornada na demanda contra o Mal.

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada (*mangá*) *Saint Seiya* e seus personagens, que foi criado, escrito e produzido pelo autor japonês *Masami Kurumada*.

Diretor (s): *Morio Hatano* | **Produtor (s):** | **Companhia:** *Tōei Animation CO., LTD.* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino

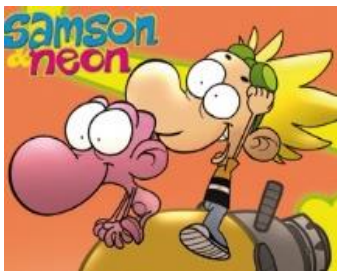


FIGURA 117 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.264)

Título: *Samson & Néon* (cf. Figura 117)

Sinopse: Pegue num pequeno “docinho” cor-de-rosa, impertinente e extraterrestre chamado *Néon* e um pequeno terráqueo hiperativo chamado *Samson*. Coloque-os juntos, e terá uma invasão de roupa suja! Claro, que irás surpreender todos os teus amigos e assustar os teus inimigos com o extraordinário intelecto e invenções fantásticas. No entanto, não será fácil esconder um invasor do espaço de forma clandestina dos teus pais. Não irá ser mesmo nada fácil!

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada *Samson & Néon*, criada como produzida por *Tebo*. No entanto, esta foi publicada e intitulada inicialmente como *Mon copain de la terre*.

Diretor (s): *Raoul* | **Produtor (s):** *Thierry Berthier* | **Companhia:** *Toon Distribution* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino/Feminino



FIGURA 118 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.279)

Título: *Teenage Mutant Ninja Turtles* (cf. Figura 118)

Sinopse: Prepare-se para um estado de choque! Esta re-imaginada e revigorada série de ação e comédia explora a camaradagem de quatro irmãos adolescentes: *Leonardo*, *Donatello*, *Raphael* e *Michelangelo*, que aprendem a confiar uns nos outros como desvendar o mistério da sua existência e treinando para se tornarem nos heróis que estão destinados a ser!

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada *Teenage Mutant Ninja Turtles* e seus personagens principais, criados pelos *Kevin Eastman* e *Peter Laird*.

Diretor (s): | **Produtor (s):** *Ciero Nieli, joshua Sternin, Ant Ward* | **Companhia:** *Viacom international Media Networks* | **Formato (s):** Desenho animado 3D | **Audiência (s):** Masculino



FIGURA 119 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.281)

Título: *Tony & Alberto* (cf. Figura 119)

Sinopse: *Tony* é um menino que está sempre a ser gozado! *Alberto* é o seu amigo cão meio louco... Com a ajuda dos seus amigos cachorrinhos, ambos tentam bater o recorde de coisas estúpidas feitas dentro de um minuto sendo muito bons nisso! Misturá-los dará um BOOM! *Tony* e *Alberto* são uma dupla de comediantes altamente explosivos!

Autor: Série de animação televisiva baseada na banda desenhada *Tony & Alberto*, criada por *Dab's*.

Diretor (s): *Eric Bastier* | **Produtor (s):** *Thierry Berthier* |

Companhia: *Toon Distribution* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino

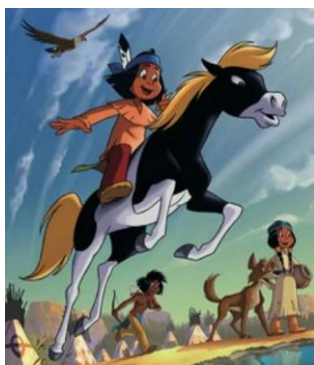


FIGURA 120 - CATÁLOGO MIPJUNIOR
(P.293)

Título: *Yakari* (cf. Figura 120)

Sinopse: *Yakari* é um jovem valente *Sioux* que tem um grande poder mágico. Durante as suas aventuras, ele encontra todos os tipos de animais da América do Norte. Os seus melhores amigos são a *Sioux Rainbow*, o pônei *Little Thunder* e o *Buffalo Seed*. O seu totem *Great Eagle* dá-lhe o dom de falar com os animais.

Autor: Série de animação televisiva baseada na Banda desenhada *Yakari* e seu personagem *Yakari*, criada pelo escritor *Job* (*André Jobin*) e o artista *Derib* (*Claude de Ribaupierre*).

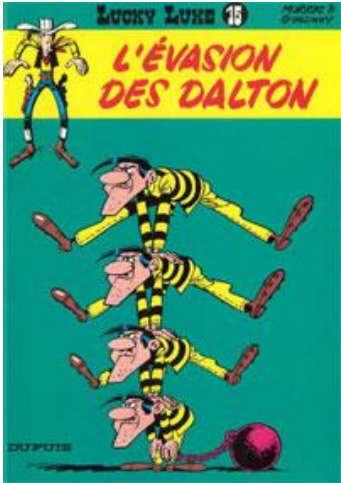
Diretor (s): *Xavier Giacometti* | **Produtor (s):** *Storimages, Belvision, RTBF, 2 Minutes, Ellipsamine, Ard&Ki.ka* | **Companhia:** *Mediatoon* | **Formato (s):** Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino/Feminino

TABELA III - SUBCATEGORIA A1: IMAGEM E INFORMAÇÃO GERAL DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVA BASEADAS NA BANDA DESENHADA

4.1.2. Subcategoria A2: Ilustração e enunciado das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva

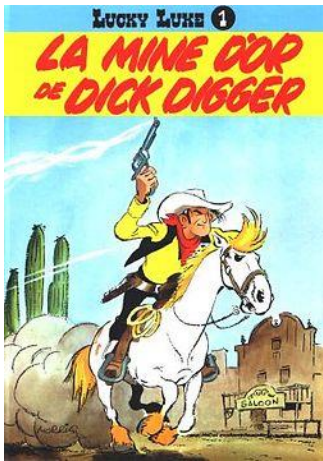

A subcategoria A2 é constituída por dezassete (17) bandas desenhadas, em que o públicos-alvo são as várias gerações interpoladas nas eras a que a banda desenhada está dividida e explicada no ponto 2.3.


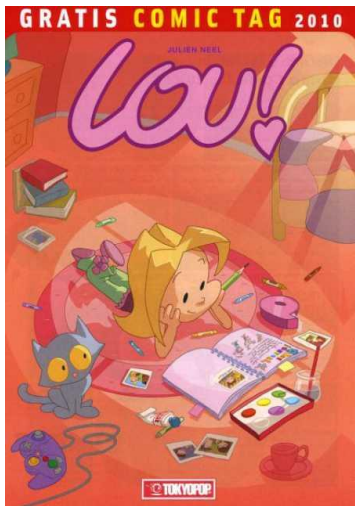
Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria A2:

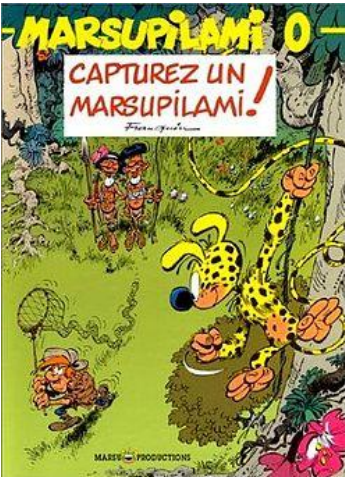
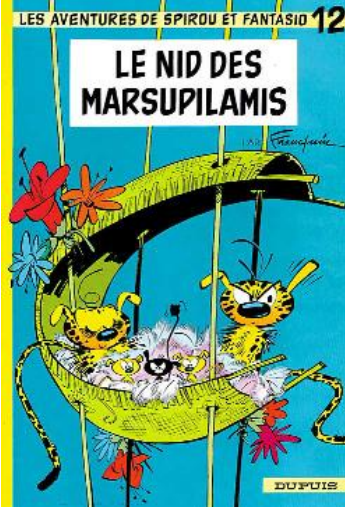
Título da série televisiva	Título da banda desenhada	Ilustração da capa da banda desenhada original	Enunciado da banda desenhada
THE DALTONS	A LUCKY LUKE AVENTURE: THE DALTON'S ESCAPES (cf. Figura 121)	 <p>FIGURA 121 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Os <i>Daltons</i> escaparam! Palavras que todos os fãs de <i>Lucky Luke</i> conhecem bem. Mas esta é a história da primeira vez que os irmãos idiotas conseguiram fugir da cadeia. Impulsionada pela necessidade inabalável de <i>Joe</i> se vingar de <i>Lucky Luke</i>, os bandidos aterrorizam várias cidades antes de fomentar um plano genial: Obter o seu próprio cartaz de procurados. À medida que a população local começa a andar encima dele, <i>Luke</i> irá exhibir uma paciência infinita, a fim de capturar a sua presa.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>A Lucky Luke Adventure</i>, criada pelo artista Belga <i>Morris</i> e escritor francês <i>René Goscinny</i>.</p>

<p>THE DEEP</p>	<p>THE DEEP: HERE BE DRAGONS (cf. Figura 122)</p>	 <p>FIGURA 122 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Somos uma família com várias etnias de exploradores chamados <i>Aquanauts</i>. Somos exploradores há já várias gerações e temos um submarino apelidado por <i>Aronnax</i>. Alguns argumentam que não há nenhum lugar para explorar e que tudo no mundo que possa ser descoberto já foi encontrado. Dizem que para conseguirmos explorar precisamos de deixar o nosso planeta. Enquanto outros olham para as estrelas, a nossa família sabe que também há estrelas abaixo de nós, que há um número infinito de coisas que brilham na escuridão abaixo. A maioria do nosso mundo está inexplorado, sem explicação. Há coisas que espreitam nos mares que foram sempre apenas falado em mito. Somos uma família de exploradores. Temos sido por gerações. Exploramos...O profundo.</p> <p>Autor: Banda desenhada e <i>graphic novel</i> <i>The Deep</i>, criado pelo escritor <i>Tom Taylor</i> e ilustrador <i>James Brouwer</i></p>
<p>THE GARFIELD SHOW</p>	<p>GARFIELD (cf. Figura 123)</p>	 <p>FIGURA 123 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: <i>Garfield</i> é um gato malhado laranja que nasceu na cozinha de um restaurante italiano. É evidente que comeu todo o macarrão e lasanha à vista, desenvolvendo assim o seu amor e obsessão por lasanha! Além de ser retratado como preguiçoso e gordo, <i>Garfield</i> também é pessimista, narcisista, sádico, cínico, sarcástico, irónico, negativo, e um pouco desagradável. Gosta de destruir coisas, tratar mal o carteiro, atormentar e chutar <i>Odie</i> fora da mesa e também faz comentários maliciosos sobre <i>Jon</i>. Apesar de <i>Garfield</i> ser muito cínico, também tem um lado suave para o seu ursinho de peluche. O discurso de <i>Garfield</i> é completamente interno.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Garfield</i> criada por <i>Jim Davis</i>.</p>

<p>GEMINI 8</p>	<p>GEMINI 8 (cf. Figura 124)</p>	 <p>FIGURA 124 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Marco, é um menino terráqueo que é atraído para um portal acidentalmente. Este portal leva-o até ao planeta de <i>Gemini 8</i>, onde conhece Polo, um jovem geminiano cientista que procura uma forma de mandar Marco de volta para casa. Nas inúmeras tentativas de enviar Marco de volta à Terra, os dois amigos inseparáveis vivem as mais incríveis aventuras.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Gemini 8</i> publicada pela editora Abril.</p>
<p>GON</p>	<p>GON (cf. Figura 125)</p>	 <p>FIGURA 125 -CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Conheça <i>Gon</i>, o último dinossauro vivo que conseguiu sobreviver à Idade do Gelo. Percorrendo o seu próprio caminho consegue adapta-se a um tipo de ambiente. Apesar da sua estatura baixa, <i>Gon</i> é um pequeno dinossauro poderoso, que salta para o círculo da vida com a força de um <i>T-Rex</i>, virando assim o rei da selva! <i>Gon</i> é um dos raros <i>mangás</i> que não usa palavras, no entanto, é capaz de transmitir emoção e alegria com muita facilidade. Além disso, <i>Gon</i> é um pestinha adorável que sem saber faz o que é certo.</p> <p>Autor: Banda desenhada (<i>mangá</i>) <i>Gon</i> criada pelo escritor e ilustrador <i>Masashi Tanaka</i>.</p>

<p>GO WEST, A LUCKY LUKE ADVENTU RE</p>	<p>LUCKY LUKE: LA MINE D'OR DE DICK DIGGER (cf. Figura 126)</p>	 <p>FIGURA 126 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Na Mina de Ouro, <i>Lucky Luke</i> e <i>Jolly Jumper</i> encontram o seu velho amigo <i>Dick Digger</i>. Este, está em êxtase por causa da sua descoberta mais recente: uma mina de ouro em <i>Nugget City</i>. Comemorando em voz alta em um salão, <i>Digger</i> é alvo de roubo por dois criminosos. Depois de o apanharem sozinho e o agredirem no quarto, eles vão-se embora com o ouro e o mapa do tesouro que detinha. No dia seguinte, <i>Lucky Luke</i> e <i>Jolly Jumper</i> ocupam esta jornada contra os criminosos e ladrões.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Lucky Luke</i>, criada pelo artista Belga <i>Morris</i> e escritor francês <i>René Goscinny</i>.</p>
<p>IRON MAN: ARMORED ADVENTU RES</p>	<p>THE INVINCIBLE IRON MAN (cf. Figura 127)</p>	 <p>FIGURA 127 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Num laboratório muito bem guardado, <i>Anthony "Tony" Stark</i> mostra uma nova invenção para funcionários de defesa militar. Ele desenvolveu ímãs transistorizados que são superpoderosos! Quando chega ao <i>Vietnam</i>, desencadeia acidentalmente um arame que detona uma mina terrestre. Ferido é capturado pelas forças de <i>Wong-Chu</i> e levado para a sua sede. <i>Wong-Chu</i> percebe que seu prisioneiro é um famoso inventor e decide colocá-lo a trabalhar no serviço da insurgência comunista, com o assistente, o Professor <i>Yinsen</i>, embora os médicos digam que o jovem inventor tem apenas alguns dias de vida antes que os estilhaços atinjam o seu coração. <i>Stark</i> concorda desenvolver novas armas de alta tecnologia, mas apenas para tentar salvar a sua própria vida. Trabalhando em conjunto, conseguem realizar um fato de ferro com uma placa no peito que evita que os estilhaços o matem. <i>Stark</i> veste o fato e começa a alimentá-lo com a corrente elétrica, no entanto, <i>Tony Stark</i>, como Homem de Ferro, ouve o assassinato de seu amigo e jura que vai vingar sua morte.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>The Invincible Iron Man</i> da <i>Marvel</i> criada por <i>Stan Lee</i>.</p>

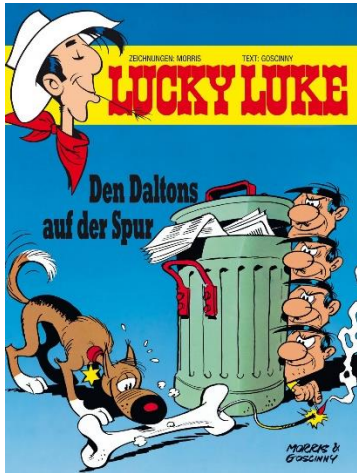
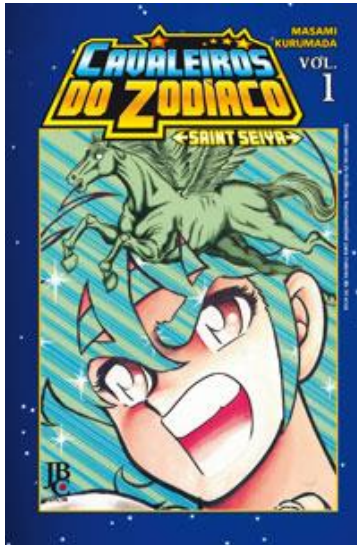
<p>LITTLE SPIROU</p>	<p>SPIROU ET FANTASIO: LA JEUNESSE DE SPIROU (cf. Figura 128)</p>	 <p>FIGURA 128 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Em 1981, a dupla <i>Tome & Janry</i> voltam a renascer a série de sucesso <i>Spirou et Fantasio</i>. Em 1987, realizam a série humorística “<i>La Jeunesse de Spirou</i>”, composta por histórias curtas sobre a infância de <i>Spirou</i>, detalhando as palhaçadas do personagem como um estudante e o interesse pelo sexo oposto. Outros tópicos abordados são: a religião e suas preocupações adjacentes, tal como as contradições e os antilogismos do mundo adulto.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Spirou et Fantasio</i> criada por <i>Tome e Janry</i>.</p>
<p>LOU!</p>	<p>LOU! (cf. Figura 129)</p>	 <p>FIGURA 129 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: <i>Lou</i> é uma menina que não conhece o pai, mora com a mãe e o gato que adotaram. Ambas têm uma grande cumplicidade: jogam consola, jantam em pizzarias. <i>Lou</i> está apaixonada pelo vizinho do outro lado da rua, mas é claro, ele não faz ideia dos seus sentimentos. A sua melhor amiga chama-se Mina e juntas compartilham muitas coisas.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Lou!</i> criada por <i>Julien Neel</i>.</p>

<p>MARSUPILAMI</p>	<p>MARSUPILAMI: CAPTUREZ UN MARSUPILAMI!</p> <p>(cf. Figura 130)</p>	 <p>FIGURA 130 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Baseada na história apresentada em “Les Aventures de Spirou et Fantasio”, esta narrativa é sobre o desejo de aventura trouxe <i>M.Backalive</i>, o especialista em capturar animais na selva, para <i>Palombia</i>. Durante a sua expedição ele consegue uma façanha! Capturar um dos animais mais raros do mundo: a <i>Marsupilami</i>! No entanto, este não ficará durante muito tempo dentro de uma gaiola. Além do mais, <i>Marsupilami</i> estava a caminho da sua descendência.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Marsupilami</i> criados por <i>André Franquin</i>.</p>
<p>MARSUPILAMI HOOBAH HOOBAH HOP!</p>	<p>LES AVENTURES DE SPIROU ET FANTASIO: LE NID DES MARSUPILAMIS</p> <p>(cf. Figura 131)</p>	 <p>FIGURA 131 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: As receitas provenientes de África ofereceram a <i>Spirou e Fantasio</i> a oportunidade de dar uma palestra. Inicialmente <i>Fantasio</i> não acha muita piada, mas acaba por aceitar. No entanto, durante a viagem à noite para a conferência eles ficam a saber que a repórter de <i>Mosquitte</i>, a <i>Seccotine</i> irá ocupar o lugar deles. Quando chegam entendem o porquê, esta apresenta algo mais interessante: a vida de um <i>Marsupilami</i> filmado em <i>Palombia</i>. Após alguns esclarecimentos sobre o temperamento de um <i>Marsupilami</i> masculino descobrimos pela primeira vez a senhora <i>Marsupilamie</i>. Desde o encontro, ao namoro, à instalação do agregado familiar em um ninho espetacular, ao nascimento e educação de seus filhos, estes pormenores são detalhados com poesia, humor e delicadeza.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Les Aventures de Spirou et Fantasio</i> criados por <i>André Franquin</i>.</p>

MARTIN MYSTERY	MARTIN MYSTÈRE (cf. Figura 132)	 <p>FIGURA 132 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Um objeto encontrado na costa dos Açores e uma descoberta de meteoros no cimo de um mosteiro Grego leva <i>Martin Mystère</i> à descoberta de uma "biblioteca perdida" em <i>Luxor</i>, talvez ligada ao antigo <i>Altantis</i>. No entanto, o "detetive do impossível" não estava a contar com a presença dos Homens de Preto fantasmagóricos.</p> <p>Autor: Banda desenhada e <i>bestselling</i> <i>Martin Mystère</i> criada por <i>Alfredo Castelli</i>.</p>
MOOMIN	MOOMIN (cf. Figura 133)	 <p>FIGURA 133 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: O <i>Moomintroll</i> é pequeno, tímido e gordo e tem um <i>Moominpappa</i> e uma <i>Moominmamma</i>. Os <i>Moomins</i> vivem nas florestas da Finlândia. Eles gostam de sol e dormir durante todo o inverno. A neve cai e cai e cai onde vivem, até que as casas parecem ser umas enormes bolas de neve, mas... quando chega a primavera, eles pulam da cama! " Os personagens <i>Moomin</i> refletem um tipo de humano específico. As suas inúmeras aventuras e resoluções subsequentes, os valores familiares embutidos são importantes, a não-violência, o individualismo de personalidade, a bondade, a autoconfiança e a independência".</p> <p>Autor: Banda desenhada (<i>Comic strip</i>) <i>Moomin</i> criada pela ilustradora e escritora <i>Tove Jansson</i>.</p>

<p>MY FRIEND GROMPF</p>	<p>MY FRIEND GROMPF (cf. Figura 134)</p>	 <p>FIGURA 134 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Um Yeti chamado <i>Grompf</i> vive com seu amigo <i>Arthur</i> e seus pais. Eles são apenas o seu porto seguro e uma família normal. Normal até o peludo gigante vir atrás! Desde que <i>Aku</i>, um monge tibetano estranho, deu o <i>Grompf</i> para a família <i>Little</i>s quando ainda era um bebê, logo a casa nunca mais foi a mesma.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Mon ami Grompf</i> criada por <i>Nob</i>.</p>
<p>NICOLE LAMBERT'S TRIPLETS</p>	<p>LES TRIPLETS (cf. Figura 135)</p>	 <p>FIGURA 135 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: <i>Triplés</i> são os três inseparáveis e irresistíveis crianças: três vezes mais diversão, três vezes mais traquinices e três vezes mais amor. <i>Nicole Lambert</i> diz que “as aventuras diárias de dois irmãos e sua irmã exploram a infância com uma energia incrível e imaginação selvagem, havendo também traquinices ao longo do caminho. Contar sobre o amor, o amor pelas crianças para a sua mãe, amor de sua mãe por seus filhos.”</p> <p>Autor: Banda desenhada e bestselling criada por <i>Nicole Lambert</i>.</p>

<p>NINA PATALO</p>	<p>NINA PATALO (cf. Figura 136)</p>	 <p>FIGURA 136 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: <i>Nina Patalo</i> é uma menina curiosa e lúdica com uma imaginação fértil. É uma grande experiência para ela dividir a mesma casa com os seus melhores amigos incomuns: <i>Andy</i>, o pato gorducho e também conhecido como "<i>Quack-Quack</i>", <i>Walter</i>, o homem das cavernas e o único adulto da equipa e <i>Patalo</i>, um "<i>Polymorpho</i>", o que significa que ele pode transformar-se em algo que termina em "o".</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Nina Patalo</i> criada por <i>Lisa Mande</i>.</p>
<p>RAHAN</p>	<p>RAHAN (cf. Figura 137)</p>	 <p>FIGURA 137 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: <i>Rahan</i>, um caçador corajoso e solitário, segue um sonho selvagem, um dia conseguirá dizer "<i>those-who-walk-upright</i>" vivem unidos e em paz. Ele prometeu compartilhar seu conhecimento com seus companheiros, que lutam para sobreviver na ignorância e no medo. Sua única arma enquanto vagueia foi-lhe oferecida pelo seu pai, um colar de cinco virtudes: coragem, perseverança, lealdade, sabedoria e generosidade. A busca de <i>Rahan</i> para a paz enfurece a Rainha <i>Shadow</i>, governante do Vale das Trevas. Felizmente, ele encontra um aliado inesperado <i>Ursus</i>, um urso enorme que a Rainha <i>Shadow</i>, há muito tempo transformou em uma pequena criatura peluda travessa, tagarela e ridícula. Mas será que <i>Ursus</i> realmente é confiável?</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Rahan, Son of the Dark Edge</i>, criada inicialmente por <i>André Chéret</i> e <i>Roger Lécureux</i>, que após a sua morte foi prosseguida pelo seu filho <i>Jean-François Lécureux</i>.</p>

<p>RINTINDU MB</p>	<p>LUCKY LUKE: SUR LA PISTE DES DALTON (cf. Figura 138)</p>	 <p>FIGURA 138 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Os Daltons voltam a escapar da prisão! Palavras que todos os fãs de <i>Lucky Luke</i> conhecem bem, no entanto esta é a primeira vez que <i>Rantanplan</i> aparece no enredo das histórias de <i>Lucky Luke</i>, para o ajudar na sua jornada de perseguição e captura da quadrilha.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Lucky Luke</i> criada pelo artista <i>Morris</i> e escritor francês <i>René Goscinny</i>.</p>
<p>SAINT SEIYA OMEGA</p>	<p>SAINT SEIYA (cf. Figura 139)</p>	 <p>FIGURA 139 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: A lenda conta que desde épocas mitológicas um grupo de habilidosos jovens protegiam <i>Athena</i>, a Deusa da Guerra, em suas árduas batalhas contra as forças malignas que tentam dominar a Terra. Estes jovens valorosos eram chamados de Cavaleiros de <i>Athena</i>. Provindos de todas as partes do mundo e dotados de verdadeira força e coragem, eles surgem sempre que a paz na Terra é ameaçada. Nos tempos atuais, um novo grupo desses jovens guerreiros foi reunido, como <i>Mitsumasa</i> faleceu, é sua neta <i>Saori</i> (encarnação da Deusa <i>Athena</i>) quem os reencarna. Entre eles está <i>Seiya</i>, um Cavaleiro de Bronze cuja constelação protetora é a de Pégasus. Ao lado de seus leais amigos, <i>Shun</i>, <i>Shiryu</i>, <i>Hyoga</i> e <i>Ikki</i>, <i>Seiya</i> terá pela frente os Cavaleiros Negros, os Cavaleiros de Prata, os Cavaleiros de Ouro, <i>Poseidon</i> e seus Generais Marinas e, o último e maior desafio, <i>Hades</i> e seu exército de Espectros.</p> <p>Autor: Banda desenhada (<i>mangá</i>) <i>Saint Seiya</i> criada, escrita e produzida pelo autor japonês <i>Masami Kurumada</i>.</p>

<p>SAMSON & NÉON</p>	<p>SAMSON & NÉON (cf. Figura 140)</p>	 <p>FIGURA 140 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Pegue num pequeno “docinho” cor-de-rosa, impertinente e extraterrestre chamado <i>Néon</i> e um pequeno terráqueo hiperativo chamado <i>Samson</i>. Coloque-os juntos, e terá uma invasão com roupa suja fim! Claro, que irás surpreender todos os teus amigos e assustar os teus inimigos com o extraordinário intelecto e invenções fantásticas. No entanto, não será fácil esconder um invasor do espaço de forma clandestina dos pais. Não irá ser mesmo nada fácil!</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Samson & Néon</i> criada e produzida por <i>Tebo</i>. No entanto, esta foi publicada e intitulada inicialmente como <i>Mon copain de la terre</i>.</p>
<p>TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES</p>	<p>TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (cf. Figura 141)</p>	 <p>FIGURA 141 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: Em 1969, um jovem rapaz que levava quatro tartarugas recém-nascidas para casa, encontra-se de repente no meio de um acidente. O frasco onde estavam as tartarugas parte-se encima de uma grelha de esgoto, juntamente com um frasco de gosma verde brilhante de um camião, que cai sobre elas posteriormente. Momentos depois, <i>Splinter</i>, o rato, depara-se com os bebés, e coloca-os numa lata. Não se apercebendo da gosma verde, em pouco tempo, <i>Splinter</i> e as tartarugas transformam-se em seres antropomórficos evoluídos, tendo uma inteligência e emoção tal como a de um ser humano. <i>Splinter</i>, como “pai”, educador, e mentor destas tartarugas, coloca-lhes nomes de artistas do Renascimento, Leonardo, Donatello, Michelangelo, Raphael, e ensina-lhes nós próximos 15 anos artes marciais. Depois de lutarem contra vários bandidos e limparem os becos de <i>Nova York</i>, seu Mestre decreta que já estão prontos para a grande missão...uma missão de vingança!</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Teenage Mutant Ninja Turtles</i> criada pelos artistas <i>Kevin Eastman</i> e <i>Peter Laird</i>.</p>

TONY & ALBERTO	TONY & ALBERTO (cf. Figura 142)	 <p>FIGURA 142 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: <i>Tony</i> é um menino que está sempre a ser gozado! <i>Alberto</i> é o seu amigo cão meio louco... Com a ajuda de seus amigos cachorrinhos, ambos tentam bater o recorde de coisas estúpidas feitas dentro de um minuto e são muito bons nisso! Misturá-los dará um BOOM! <i>Tony & Alberto</i> são uma dupla de comediantes altamente explosivos!</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Tony & Alberto</i>, criada por <i>Dab's</i>.</p>
YAKARI	YAKARI (cf. Figura 143)	 <p>FIGURA 143 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: <i>Yakari</i> é um jovem valente <i>Sioux</i> que tem um grande poder mágico. Durante as suas aventuras, ele encontra todos os tipos de animais da América do Norte. Os seus melhores amigos são a <i>Sioux Rainbow</i>, o pônei <i>Little Thunder</i> e o <i>Buffalo Seed</i>. O seu <i>totem Great Eagle</i> deu-lhe o dom de falar com os animais. O enredo geral da narrativa se centra no sentido de cultura e de comunidade, paz, respeito pela natureza, e espiritualidade. Mostra uma visão muito positiva da cultura dos <i>Sioux</i> e descreve-os como pessoas pacíficas, que vivem em harmonia com a natureza.</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Yakari</i> criada pelo escritor <i>Job</i> (<i>André Jobin</i>) e o artista <i>Derib</i> (<i>Claude de Ribaupierre</i>).</p>

TABELA IV - SUBCATEGORIA A2: TÍTULO, IMAGEM E SINOPSE DAS BANDAS DESENHADAS A QUE CORRESPONDEM AS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVA

A companhia produtora *Xilam animation* realizou as séries de animação, *The Daltons*, *Go west*, *a Lucky Luke Adventure* e *Rintindumb* provenientes de uma única banda desenhada a *Lucky Luke*.

As personagens *Marsupilami* e *Little Spirou* são criadas pelo mesmo artista *André Franquin* mas procedentes de companhias distintas de bandas

desenhadas, sendo estas: *Spirou et Fantasio*, *Les adventures de Spirou et Fantasio* e *Marsupilami*.

As séries de animação televisiva *The Deep* (*graphic novel*), *Martin Mystery* (*bestselling*) e *Nicole Lambert Triplet's* (*bestselling*) são baseadas em bandas desenhadas premiadas.

4.2. Eixo de categorização B: Séries televisivas adaptadas das bandas desenhadas

4.2.1. Subcategoria B1: Ilustração e enunciado das séries de animação televisiva adaptadas das bandas desenhadas

A subcategoria B1 é constituída por duas (2) séries de animação televisiva adaptadas das bandas desenhadas, do género televisivo ficção-animação, em que o público-alvo são as crianças com idades compreendidas entre 6 e os 9 anos (*Kids*).

Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria B1:


Ilustração da série de animação	Enunciado
	<p>Título: Lanfeust Quest (cf. Figura 144)</p> <p>Sinopse: No mundo imaginário de <i>Troy</i>, cada indivíduo possui um poder sobre-humano único. No entanto, há um objeto místico, um medalhão, que pode magicamente dotar todos os poderes a uma pessoa, mas não a qualquer um. O destino uniu dois escolhidos: <i>Lanfeust</i>, um adolescente de cabeça quente; e <i>Thanos</i>, um pirata cruel tirano. Por puro acaso, o medalhão caiu nas mãos de <i>Lanfeust</i>. O problema é que ele não tem ideia de como usar seu recém-adquirido <i>Ultimate Power</i>. Com uma pequena ajuda de seus amigos leais <i>Nicolede</i>, <i>C'lan</i>, <i>Cixi</i> e o troll <i>Hebus</i>, <i>Lanfeust</i> vai aprender a dominar seu poder, enfrentar <i>Thanos</i> e se tornar no herói que ele sempre sonhou ser.</p> <p>Autor: Série de animação televisiva adaptada da banda desenhada (mangá) <i>Lanfeust de Troy</i> ilustrada por <i>Ludo Lullabi</i> e que deu origem ao best-seller literário francês <i>Lanfeust Quest</i> criada pelo escritor <i>Christophe Arleston</i> e desenhada por <i>Didier Tarquin</i></p> <p>Diretor (s): <i>Antoine Charreyron</i>, <i>Tarik Hamdine</i> Produtor (s): <i>Gaumont Animation</i>, <i>Gaumont TV</i>, <i>M6</i>, <i>DQ Entertainment</i>, <i>Dacapo Productions</i>, <i>Canal J</i> Companhia: <i>Gaumont Animation</i> Formato (s): Desenho animado 3D Audiência (s): Masculino</p>

FIGURA 144 - CATÁLOGO MIPJUNIOR (P. 223)



FIGURA 145 - CATÁLOGO MIPJUNIOR (P.266)

Título: Scarry Larry (cf. Figura 145)

Sinopse: Rock 'n', baby! Os adolescentes *Ghoulish* estão a realizar música monstruosa na *Frightsylvania*. *Larry*, o lobisomen adolescente e os seus bestiais colegas de casa vivem para os espetáculos, mas infelizmente estão muito aquém de poder pagar as contas incluindo a renda. Existe *Victoria*, a vampira encantadora e desagradável, que definitivamente não está a fim de *Larry*, *Frank* o baterista bem jeitoso e bonito, também conhecido como a experiência que correu mal, *Cleo*, a múmia adolescente de três mil anos de idade que toca baixo, e *Carl*, uma alienígena terrivelmente poderosa que prefere cuidar dos seus coelhos. Entre ruminar e saber lidar com a sua vida futura como ídolos adolescentes, sobreviver no novo dia e encontrar uma boa localização para dançar hoje é a noite... É guerra, 24/7 !!!

Autor: Série de animação televisiva adaptada da banda desenhada gótica *Little Gloomie*, criada por *Landry Walker* e *Eric Jones*.

Diretor (s): *Norman J. Leblanc* | **Produtor (s):** *Genao Productions, 1492 Television, Cartoon Pictures* |

Companhia: *Lagardere Entertainment Rights* |

Formato (s): Desenho animado 2D | **Audiência (s):** Masculino/Feminino

TABELA V - SUBCATEGORIA B1: IMAGEM E INFORMAÇÃO GERAL DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVA ADAPTADAS NA BANDA DESENHADA

4.2.2. Subcategoria B2: Ilustração e enunciado das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva

A subcategoria B2 é constituída por duas (2) bandas desenhadas, em que o públicos-alvo são as várias gerações interpoladas nas eras a que a banda desenhada está dividida e explicada no ponto 2.3.

Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria B2:

Título da série televisiva	Título da banda desenhada	Ilustração da capa da banda desenhada original	Enunciado da banda desenhada
LANFEUST QUEST	LANFEUST QUEST (cf. Figura 146)	 <p>FIGURA 146 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: No mundo imaginário de <i>Troy</i>, cada indivíduo possui um poder sobre-humano único. No entanto, há um objeto místico, um medalhão, que pode magicamente dotar todos os poderes a uma pessoa, mas não a qualquer um. O destino uniu dois escolhidos: <i>Lanfeust</i>, um adolescente de cabeça quente; e <i>Thanos</i>, um pirata cruel tirano. Por puro acaso, o medalhão caiu nas mãos de <i>Lanfeust</i>. O problema é que ele não tem ideia de como usar seu recém-adquirido <i>Ultimate Power</i>. Com uma pequena ajuda de seus amigos leais <i>Nicoleda</i>, <i>C'lan</i>, <i>Cixi</i> e o troll <i>Hebus</i>, <i>Lanfeust</i> vai aprender a dominar seu poder, enfrentar <i>Thanos</i> e se tornar no herói que ele sempre sonhou ser.</p> <p>Autor: Banda desenhada (mangá) <i>Lanfeust de Troy</i> ilustrada por <i>Ludo Lullabi</i> e que deu origem ao <i>best-seller</i> literário <i>Lanfeust Quest</i> criada pelo escritor <i>Christophe Arleston</i> e desenhada por <i>Didier Tarquin</i>.</p>
SCARY LARRY	LITTLE GLOOMY (cf. Figura 147)	 <p>FIGURA 147 - CAPA DA BANDA DESENHADA</p>	<p>Sinopse: O que acontece quando és a única rapariga humana com o nome de <i>Gloomie</i>, num mundo cheio de monstros? Como reagirias se o teu ex-namorado fosse um cientista louco que jurou destruir-te? E se os teus amigos monstros fossem apaixonados por ti secretamente e reprimissem o desejo constante de te caçar e comer ou até mesmo proclamassem que um dia iriam destruir o mundo?</p> <p>Autor: Banda desenhada <i>Little Gloomie</i> criada por <i>Landry Walker</i> e <i>Eric Jones</i>.</p>

TABELA VI - SUBCATEGORIA B2: IMAGEM E INFORMAÇÃO GERAL DAS BANDAS DESENHADAS A QUE CORRESPONDEM AS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVA

4.3. Eixo de categorização C: Destaques verificados nas sinopses

4.3.1. Subcategoria C1: Destaques das sinopses das séries de animação televisiva baseadas e adaptadas na banda desenhada – Personagem (s) Principal (s) e sua esfera de ação e Outros personagens e sua esfera de ação

Na subcategoria C1 será apresentado a partir das sinopses das séries de animação televisivas baseadas e adaptadas na banda desenhada destaques que os personagens sejam estes principais ou não tenham na sua esfera de ação.

Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria C1:

Título das séries televisivas	Personagem (s) Principal (s) e sua esfera de ação	Outros personagens e sua esfera de ação
THE DALTONS	Família: <i>Joe, Jack, William e Averell</i> . Quatro elementos, sendo estes Vilões. Dependendo da esfera de ação também se tornam falsos heróis.	Ajudante são os livros de fuga.
THE DEEP	Família <i>Nekton</i> : William Nekton (Pai), Kaiko Nekton (Mãe), Fontaine Nekton (Filha), Ant Nekton (Filho). Quatro elementos sendo estes heróis exploradores.	Ajudante (objeto) é um submarino apelidado por <i>Aronnax</i> que um meio de transporte para a Família <i>Newkton</i> .
THE GARFIELD SHOW	<i>Garfield</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	
GEMINI 8	<i>Marco e Polo</i> Dois elementos, sendo Marco o herói explorador e Polo (cientista) o Herói explorador. Polo torna-se ajudante quando a sua esfera de ação se baseia em tentar reparar o	

	problema de Marco que é enviá-lo novamente para Terra. Acontecendo essa esfera de ação Marco também que se torna em Herói vítima.	
GON	<i>Gon</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	
GO WEST, A LUCKY LUKE ADVENTURE	<i>Lucky Luke</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	Vilões são os personagens irmãos <i>Dalton</i> .
IRON MAN: ARMORED ADVENTURES	<i>Tony Stark</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	Ajudante é a armadura Homem de Ferro.
LANFEUST QUEST	<i>Lanfeust</i> Um elemento, em que este é o líder herói explorador.	Vilão é o personagem <i>Thanos</i> . Ajudante de <i>Lanfeust</i> é o medalhão mágico. <i>Nicolede, C'lan, Cixi</i> e o <i>Hebus</i> são ajudantes.
LITTLE SPIROU	<i>Spirou</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	
LOU!	<i>Lou</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	
MARSUPILAMI	<i>Marsupilami</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	Os doadores são o <i>Bernard Vanderstad</i> e seus quatro filhos. Os ajudantes são a <i>Mrs. Marsu, Bibi, Bodo</i> e <i>Bobu</i> .
MARSUPILAMI HOOBAH HOOBAH HOP!	<i>Marsupilami</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	Os doadores e ajudantes são o <i>Bernard Vanderstadts</i> e seus quatro filhos. A família de <i>Marsupilami</i> também são ajudantes.

MARTIN MYSTERY	<i>Martin Mystery</i> Um elemento, sendo este líder e herói explorador.	O doador é a organização "O Centro". Diana, Java e Billy são ajudantes.
MOOMIN	<i>Moomintroll</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	Os ajudantes são <i>Moominpappa</i> e <i>Moominmamma</i> .
MY FRIEND GROMPF	<i>Arthur e Grompf</i> Dois elementos, sendo <i>Arthur</i> e <i>Grompf</i> os heróis exploradores	O monge <i>Aku</i> é o doador de <i>Arthur</i> e mandante de <i>Grompf</i> . Os ajudantes são os pais <i>Little</i> s de <i>Arthur</i> .
NICOLE LAMBERT'S TRIPLETS	Os trigêmeos <i>Triplets</i> . Três elementos, sendo estes heróis exploradores.	O ajudante é a mãe dos trigêmeos.
NINA PATALO	<i>Nina</i> Um elemento, sendo este o líder e herói explorador.	<i>Andy</i> , <i>Walter</i> e <i>Patalo</i> são ajudantes.
RAHAN	<i>Rahan</i> Um elemento, sendo este o herói explorador.	Ajudante é o <i>Ursus</i> , a vilã e doadora é a Rainha <i>Shadow</i> e a princesa é a <i>Noama</i> .
RINTINDUMB	<i>Rintindumb</i> Um elemento, sendo este o herói explorador.	
SAINT SEIYA OMEGA	<i>Kouga</i> Um elemento, sendo este o líder e o herói explorador.	O vilão é o Deus da guerra, a mandante é <i>Saori Kido</i> . <i>Eden</i> , <i>Souma</i> , <i>Yuna</i> e <i>Ryuuhou</i> são ajudantes.
SAMSON & NÉON	<i>Samson e Néon</i> Dois elementos, sendo estes heróis exploradores.	

	<i>Néon</i> é por vezes também é o doador a <i>Samson</i> quando arranja alguma forma de o esconder dos pais.	
SCARY LARRY	<i>Larry</i> Um elemento, sendo este o líder e herói explorador.	<i>Victoria, Frank, Cleo e Carl</i> são adolescentes <i>Ghoulis</i> ajudantes.
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	<i>Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo</i> Quatro elementos, sendo estes heróis exploradores.	
TONY & ALBERTO	<i>Tony e Alberto</i> Dois elementos, sendo o <i>Tony</i> o herói vítima e <i>Alberto</i> o herói explorador.	Ajudantes são os amigos cachorrinhos.
YAKARI	<i>Yakari</i> Um elemento, sendo este o herói explorador.	Ajudantes são a <i>Sioux Rainbow</i> , o pónei <i>Little Thunder</i> e o <i>Buffalo Seed</i> . O doador é o <i>Great Eagle</i> .

TABELA VII - SUBCATEGORIA C1: DESTAQUES DAS SINOPSES DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVA BASEADAS E ADAPTADAS NA BANDA DESENHADA

Segundo os resultados acima, as séries de animação televisiva que são uma equipa e que os personagens principais têm grau de parentesco são: *The Daltons* em que são quatro irmãos e têm a particularidade de ter personagens principais como vilões ou heróis vítima dependendo da sua esfera de ação, *The Deep* são uma família com pai, mãe, e dois filhos (menino e menina) sendo estes heróis exploradores, *Nicole Lambert's Triplets* são três irmãos gémeos e heróis exploradores, por fim, *Teenage Mutant Ninja Turtles* são quatro irmãos todos eles heróis exploradores. As séries de animação televisiva que são uma equipa mas que os personagens principais não têm grau de parentesco são: *The Gemini 8* com duas personagens masculinas, *My Friend Grompf* também com duas personagens masculinas, *Saint Seya Omega* que tem um líder de sexo masculino e o resto da equipa são ajudantes, *Samson & Néon* são duas personagens masculinas e por fim *Tony & Alberto* são dois elementos de sexo masculino. As séries de animação televisiva em que só se focaram em um elemento como personagem principal foram: *The Garfield Show*, *Gon*, *Go west*, a *Lucky Luke Adventures*, *Iron Man*, *Lanfeust Quest*, *Little Spirou*, *Marsupilami*, *Marsupilami Hobbah Hoobah Hop!*, *Martin Mystery*, *Moomin*, *Rahan*, *Rintindumb*, *Scarry Lary* e *Yakari*. As séries de animação televisiva *Lou!* e *Nina Patalo* são as únicas a focarem-se em uma personagem principal como líder e de sexo feminino.

A nível de personagens como ajudantes, nas séries de animação televisivas supramencionadas existem tanto o ser vivo como o objeto mágico, por exemplo, na série *Lanfeust Quest* existe o amuleto mágico e a equipa que *Lanfeust* lidera como ajudantes.

Há exceção da série de animação televisiva *Tony & Alberto* que tem um dos personagens principais como herói vítima, este tipo de herói só aparece quando existe também um doador em uma esfera de ação em particular, por exemplo, em *Gemini 8* a personagem *Polo* torna-se ajudante quando a sua esfera de ação se baseia em mandar novamente para Terra *Marco*, que se torna em herói vítima.

O doador nestas séries tem a particularidade de estar sempre ligado a um segredo ou a algo que está oculto, por exemplo, em *Martin Mystery* “O Centro” é uma organização secreta, em *Samson & Neón*, o *Neón* passa a ser doador de *Samson*, quando este tem de arranjar forma de o esconder.

Só existe uma série de animação televisiva que destaca o vilão sem que este seja a personagem principal, a *Lanfeust Quest*. Na série de animação televisiva *The Daltons* as personagens principais são vilões e dependendo da esfera de ação também são falsos heróis por falharem no objetivo (fugir da prisão) e reagirem mal.

Por fim, a série de animação televisiva *Rahan* é a única que tem a personagem princesa, em *My friend Grompf*, o doador também é mandante dependendo do personagem principal em questão e em *Samson & Neón* um personagem principal (*Neón*) pode ser doador de outro personagem principal (*Samson*).

4.3.2. Subcategoria C2: Destaques das sinopses das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva - Personagem (s) Principal (s) e sua esfera de ação e Outros personagens e sua esfera de ação

Na subcategoria C2 será apresentado a partir das sinopses das bandas desenhadas a que correspondem as séries de animação televisiva os destaques que os personagens sejam estes principais ou não tenham na sua esfera de ação.

Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria C2:

Título da banda desenhada	Personagem (s) Principal (s) e sua esfera de ação	Outros personagens e sua esfera de ação
A LUCKY LUKE ADVENTURE: THE DALTON'S ESCAPES	<i>Lucky Luke</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	<i>Joe, Jack, William e Averell</i> são os irmãos Dalton sendo estes Vilões.

THE DEEP: HERE BE DRAGONS	Família <i>Nekton</i> : <i>William Nekton</i> (Pai), <i>Kaiko Nekton</i> (Mãe), <i>Fontaine Nekton</i> (Filha), <i>Ant Nekton</i> (Filho). Quatro elementos (família), sendo estes heróis exploradores.	Ajudante (objeto) é um submarino apelidado por <i>Aronnax</i> .
GARFIELD	<i>Garfield</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	
GEMINI 8	<i>Marco e Polo</i> Dois elementos, sendo Marco o herói explorador e Polo (cientista) o Herói explorador. Polo torna-se ajudante quando a sua esfera de ação se baseia em tentar reparar o problema de Marco que é enviá-lo novamente para Terra. Acontecendo essa esfera de ação Marco também que se torna em Herói vítima.	
GON	<i>Gon</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	
LUCKY LUKE: LA MINE D'OR DE DICK DIGGER	<i>Lucky Luke</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	Ajudante é o cavalo <i>Jolly Jumper</i> .
THE INVICIBLE IRON MAN	<i>Tony Stark</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	Ajudante é o Professor <i>Yinsen</i> , a nova tecnologia ímãs transistorizados, o Vilão é <i>Wong-Chu</i> .
LANFEUST QUEST	<i>Lanfeust</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	O Vilão é o personagem <i>Thanos</i> . Ajudantes são, <i>Nicolede</i> , <i>C'Ian</i> , <i>Cixi</i> e o troll <i>Hebus</i> , <i>Lanfeust</i> . Ajudante é o medalhão mágico.
SPIROU ET FANTASIO: LA JEUNESSE DE SPIROU	<i>Spirou</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	

LOU!	<i>Lou</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	Ajudantes são a mãe e a melhor amiga Mina.
MARSUPILAMI: CAPTUREZ UM MARSUPILAMI!	<i>Marsupilami</i> Um elemento, sendo este Herói explorador.	Os ajudantes são a <i>Mrs. Marsu</i> , <i>Bibi</i> , <i>Bodo</i> e <i>Bobu</i> . O Vilão é o <i>M.Backalive</i> .
LES AVENTURES DE SPIROU ET FANTASIO: LE NID DES MARSUPILAMIS	<i>Marsupilami</i> Um elemento, sendo este o herói explorador.	<i>Seccotine</i> é o herói explorador
MARTIN MYSTÈRE	<i>Martin Mystery</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	
MOOMIN	<i>Moomintroll</i> Um elemento, sendo este herói explorador.	Os ajudantes são <i>Moominpappa</i> e <i>Moominmamma</i> .
MY FRIEND GROMPF	<i>Arthur e Grompf</i> Dois elementos, sendo <i>Arthur</i> o e <i>Grompf</i> os heróis exploradores.	O monge <i>Aku</i> é o Doador de <i>Arthur</i> e Mandante de <i>Grompf</i> . Os Ajudantes são os pais <i>Little</i> s de <i>Arthur</i> .
LES TRIPLETS	Os gémeos <i>Triplets</i> . Três elementos, sendo este heróis explorador.	O ajudante (pessoa) é a mãe dos trigémeos.
NINA PATALO	<i>Nina</i> . Um elemento, sendo Nina o líder e herói explorador.	<i>Andy</i> , <i>Walter</i> e <i>Patalo</i> são ajudantes
RAHAN	<i>Rahan</i> Um elemento, sendo este o Herói explorador.	Ajudante é o <i>Ursus</i> , Ajudante (objeto) é o colar de 5 virtudes, a vilã é a rainha <i>Shadow</i> ,
LUCKY LUKE: SUR LA PISTE DES DALTON	<i>Lucky Luke</i> Um elemento, sendo este o herói explorador	O ajudante é <i>Rantanplan</i> . Os vilões são os irmãos <i>Dalton</i> .

SAINT SEIYA	<i>Seya</i> Cinco elementos, sendo <i>Seya</i> o líder e o herói explorador.	Os Ajudantes são <i>Shun</i> , <i>Shiryu</i> , <i>Hyoga</i> e <i>Ikki</i> . A mandante é <i>Saori Kido</i> , os Vilões são os Cavaleiros Negros, os Cavaleiros de Prata, os Cavaleiros de Ouro, <i>Poseidon</i> e seus Generais <i>Marinas</i> e <i>Hades</i> com o seu exército de Espectros.
SAMSON & NÉON	<i>Samson</i> e <i>Néon</i> Dois elementos, sendo <i>Samson</i> e <i>Néon</i> heróis exploradores. <i>Néon</i> é por vezes também é doador a <i>Samson</i> quando arranja alguma forma de o esconder dos pais.	
LITTLE GLOOMY	<i>Gloomy</i> Um elemento, sendo este o herói vítima.	O vilão é o ex-namorado e cientista louco e os ajudantes são os seus amigos.
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	<i>Leonardo</i> , <i>Donatello</i> , <i>Raphael</i> e <i>Michelangelo</i> . Quatro elementos, sendo estes heróis exploradores.	O doador/ mandante é o <i>Splinter</i> .
TONY & ALBERTO	<i>Tony</i> e <i>Alberto</i> Dois elementos, sendo o <i>Tony</i> o herói vítima e <i>Alberto</i> o herói explorador.	Ajudantes são os amigos cachorrinhos.
YAKARI	<i>Yakari</i> Um elemento, sendo este o herói explorador.	Ajudantes são a <i>Sioux Rainbow</i> , o pônei <i>Little Thunder</i> e o <i>Buffalo Seed</i> . O Doador é o <i>Great Eagle</i> .

TABELA VIII - SUBCATEGORIA C2: DESTAQUES DAS SINOPSES DAS BANDAS DESENHADAS A QUE CORRESPONDEM AS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVA

Em comparação com os resultados da C1, nas bandas desenhadas, *A Lucky Luke Adventures: The Dalton's Escapes* continua a ter a mesma equipa, no entanto os irmãos *Dalton* são só vilões e o personagem principal é *Lucky Luke*, em *Lucky Luke: La mine D'or de Dick Digger* aparece um outro personagem que é ajudante, o cavalo *Jolly Jumper*, em *The Invincible*

Iron Man existe o ajudante Professor Yinsen e o vilão é Wong-Chu, em *Lou!* os ajudantes são a sua mãe e a melhor amiga Mina, em *Marsupilami: Capturez un Marsupilami* o vilão é o M.Backalive, em *Les Aventures de Spirou et Fantasio: Le nid des Marsupilamis* existe o personagem secundário Seccotine que é um herói explorador. Na banda desenhada *Martin Mystère* só aparece Martin, em *Rahan* há o ajudante que é o colar das 5 virtudes. Em *Lucky Luke: Sur la Piste des Dalton* tem também a personagem Rantanplan, os vilões são os irmãos Dalton, no entanto, *Lucky Luke* é o personagem principal, em *Saint Seya* a equipa e o líder são diferentes, Seya é o líder e herói explorador e Shun, Shiryu, Hyoga e Ikki são ajudantes tendo também outros vilões como os Cavaleiros Negros, os Cavaleiros de Prata, entre outros.

A banda desenhada *Little Gloom* destoa no sentido, em que o líder é uma menina e um herói vítima, tem um vilão explícito e os ajudantes são os personagens todos da série de animação a que a banda desenhada corresponde. Por fim, em *Teenage Mutant Ninja Turtles* há um doador/ mandante que é o Splinter.

4.4. Eixo de categorização D: Perfis dos personagens principais

4.4.1. Subcategoria D1: Perfis dos personagens principais das séries de animação televisivas baseadas e adaptadas na banda desenhada

Na subcategoria D1 será apresentado os perfis dos quarenta (40) personagens principais das séries de animação televisivas supramencionadas.

Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria D1:

Série: The Daltons
Perfil dos personagens principais: Joe é o líder da quadrilha <i>Dalton</i> . É o mais velho dos quatro irmãos mas também o mais pequeno, vicioso e inteligente. O seu único neurónio é programado para escapar ou para um colapso nervoso. Jack é o segundo por ordem de tamanho. Geralmente segue os conselhos do seu irmão <i>Joe</i> e tenta-o acalmar quando este fica furioso e violento. É considerado o melhor atirador da quadrilha, tendo uma paixão secreta pela senhorita <i>Betty</i> . William é o terceiro por ordem de tamanho. Muitas vezes é ele que tenta acalmar <i>Jack</i> e <i>Joe</i> quando ficam furiosos e violentos. Conhecido por estar sempre imerso na leitura a tentar encontrar todos os truques e disfarces que tanto adora. Averell é o maior dos quatro irmãos e também o mais jovem e estúpido. É substancialmente honesto e o predileto de <i>Ma Dalton</i> . Por vezes, tem lampejos de génio, no entanto, é o principal motivo dos fracassos dos <i>Daltons</i> .
Série: The Deep
Perfil dos personagens principais: Will Nekton já foi um nadador olímpico e dedicou toda a sua vida a descobrir os segredos do mar. Passa horas a estudar olhando para gráficos e a ler textos antigos, a bordo do <i>Aronnax</i> . Embora que o desejo de <i>Will</i> seja conhecer os segredos dos Oceanos, se ele desconfiar que alguém possa explorar as suas descobertas, ele nunca irá partilhá-los. Kaiko Newkton estudou Biologia Marinha e Conservação, sendo também uma piloto de Submarinos. É uma protetora fervorosa do mar e fará de tudo para defendê-lo.

Fontaine Newkton é uma *aquanaut* e tem um dom natural, ser navegadora e conseguir analisar todas as situações antes de mergulhar. No meio de toda a excitação e entusiasmo, às vezes o seu dom faz como seja a única voz sã a bordo do *Aronnax*.

Ant Nekton é um *aquanaut* e não tem medo ou receio de tentar algo novo ou potencialmente perigoso. É veloz e gosta de explorar sozinho o mar sempre que pode. Por vezes, não consegue conter o seu entusiasmo, o amor que os seus pais têm por tudo o que está relacionado com os oceanos é engrandecido nele.

Série: The Garfield show

Perfil dos personagens principais:

Garfield é um gato malhado laranja preguiçoso, egoísta e gordo, que tem como principais *hobbies* descansar, dormir, assistir TV e ... se puder comer lasanha! Como todos os gatos é independente e nunca, mas nunca responde quando o seu "mestre" o chama, a menos que a lasanha esteja ao seu alcance. Ele acha claramente que o universo gira em torno dele e acredita que os gatos são as espécies mais avançadas, não só na Terra, mas em toda a galáxia. É uma criatura de hábitos, mas só dos maus, se alguma coisa perturbar o seu mundo, *Garfield* vai mover o céu e a terra para corrigi-lo. Ele odeia mudança e rutura e apesar de tolerar o *Odie* na sua mente, o único "cão bom" é um cachorro-quente. Ele concorda que os cães são bons animais de estimação, cada gato deveria ter um! No entanto, secretamente tem um bom coração, e nunca deixará que nada de mal aconteça ao seu "ser humano", ao seu "cão" e especialmente com *Pooky*, o seu ursinho de pelúcia. Se o *Odie* necessitar de ajudar, ele irá em seu socorro, embora saiba que a única recompensa que terá é uma grande lambidela.

Série: Gemini 8

Perfil dos personagens principais:

Marco é um menino de 10 anos, cheio de energia e com milhares de perguntas a fazer. Apesar de querer voltar logo para casa, ele vai se divertir muito no planeta *Gemini 8*.

Polo é um inventor principiante que acha que os seus inventos irão sempre funcionar na perfeição. Mas agora, ele necessita que realmente as suas incríveis ideias levem Marco de volta para a Terra.

Série: Gon

Perfil dos personagens principais:

Gon é um bebé dinossauro pequeno que sobreviveu à extinção dos dinossauros. Com uma força desproporcional ao seu tamanho é uma criatura bonita, mas poderosa, com três objetivos de vida: dormir, comer e brincar. Com uma atitude enorme, ele interage com o mundo natural, tendo aventuras nas florestas e rios a nadar com peixes e até mesmo voar com os pássaros.

Série: Go west, a Lucky Luke Adventure
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Lucky Luke é um simpático <i>cowboy</i> do faroeste que dispara mais rápido do que a própria sombra, enfrentando em todas as suas aventuras o crime e a injustiça. Tem como companheiros de jornada o seu fiel cavalo, <i>Jolly Jumper</i> e o cão <i>Rantanplan</i>. Os seus maiores inimigos são irmãos <i>Dalton: Averell, William, Jack e Joe</i>.</p>
Série: Iron man: Armored adventures
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Anthony "Tony" Edward Stark é um jovem génio encantador, rico e rebelde. Tal como todo o adolescente, ele passa o tempo a estudar para os exames, a testar as suas invenções, a procurar aventuras e a salvar o mundo. No entanto necessita de conciliar os desafios normais da juventude com a grande responsabilidade gerada pela sua invenção revolucionária: uma armadura tecnológica de última geração conhecida como Homem de ferro.</p>
Série: Lanfeust Quest
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Lanfeust é um jovem aldeão e aprendiz de ferreiro, pois o seu poder mágico consiste em fundir metais. Apesar de ser um jovem líder corajoso e não ter medo de enfrentar um perigo extremo demonstra ao mesmo tempo, muita ingenuidade a nível amoroso e em questões de vida. O seu verdadeiro poder aparece quando utiliza o marfim do <i>Magohamoth</i>. Este amuleto permite a qualquer um conter qualquer poder mágico que exista.</p>
Série: Little Spirou
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Spirou é brincalhão, impulsivo, avarento e tem um talento inigualável: meter-se em encrencas! Na escola, muitas vezes é a presa favorita de <i>Jim Brioule</i>, um rapaz bruto que tem prazer em humilha-lo na frente do seu grande amor <i>Suzette</i>. Felizmente, consegue muitas vezes ser mais complicado que o seu inimigo. Em casa, ele teme a fúria da sua mãe mas como é aventureiro, ele nunca desiste diante da adversidade.</p>
Série: Lou!
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Lou é uma menina de cabelos louros animada, engraçada, criativa e independente. Tem uma paixão secreta por <i>Tristan</i>, um dos seus vizinhos e nunca lhe dirigiu a palavra. Vive só com a mãe em "um prédio laranja com lotes de pequenas varandas que têm acesso ao telhado." <i>Lou</i> é cúmplice da sua mãe e não sabe do paradeiro do pai. <i>Mina</i> é a sua melhor amiga desde o jardim-de-infância.</p>

Série: Marsupilami
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Marsupilami vive na Amazônia, mais concretamente na floresta <i>Palombia</i>, com a sua família, a sua <i>Mrs Marsupilamie</i> e seus três bebês, <i>Bibi</i>, <i>Bodo</i> e <i>Bobu</i>. Apesar de viver em harmonia com a selva, existem intrusos que perturbam a sua tranquilidade. Ele é muito brincalhão, muito ganancioso e muito carinhoso, mas também muito feroz e protetor quando tentam prejudicar a sua família. Num aspeto geral é uma criatura simiesca com pele amarela e manchas pretas. Proveniente das florestas tropicais em <i>Paloma</i>, um país fictício na América do Sul, também este é uma espécie fictícia. Apesar de ser parecido com o macaco, é caracterizado como mamífero tendo assim umbigo e colocar ovos. Também consegue respirar debaixo d'água e tem a capacidade de imitar palavras simples, como um papagaio. Cada <i>Marsupilami</i> tem uma cauda comprida que pode ser utilizada como defesa realizando o movimento “punch”, ou para divertimento parecendo uma mola. O grito característico deste animal é “Hoobah” ou “Hoobah Hoobah Hop”.</p>
Série: Marsupilami Hoobah Hoobah Hop!
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Marsupilami vive na Amazônia, mais concretamente na floresta <i>Palombia</i>, com a sua família, a sua <i>Mrs Marsupilamie</i> e seus três bebês, <i>Bibi</i>, <i>Bodo</i> e <i>Bobu</i>. Apesar de viver em harmonia com a selva, existem intrusos que perturbam a sua tranquilidade. Ele é muito brincalhão, muito ganancioso e muito carinhoso, mas também muito feroz e protetor quando tentam prejudicar a sua família. Num aspeto geral é uma criatura simiesca com pele amarela e manchas pretas. Proveniente das florestas tropicais em <i>Paloma</i>, um país fictício na América do Sul, também este é uma espécie fictícia. Apesar de ser parecido com o macaco, é caracterizado como mamífero tendo assim umbigo e colocar ovos. Também consegue respirar debaixo d'água e tem a capacidade de imitar palavras simples, como um papagaio. Cada <i>Marsupilami</i> tem uma cauda comprida que pode ser utilizada como defesa realizando o movimento “punch”, ou para divertimento parecendo uma mola. O grito característico deste animal é “Hoobah” ou “Hoobah Hoobah Hop”.</p>
Série: Martin Mystery
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Martin Mystery é um jovem com uma forte atração por coisas paranormais. No entanto, após resolver um fantástico mistério "do outro mundo" inconscientemente, começa a trabalhar como um investigador paranormal para a organização <i>The center</i>. <i>Martin</i> apesar de ser o líder da equipa é muito imaturo e age sempre antes de pensar. Como aplica todas as suas energias nas missões está sempre malvestido e, tem um gosto bem peculiar por tudo que seja pegajoso e nojento.</p>

Série: Moomin
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Moomintroll é um companheiro agradável, muito sensível e interessado em tudo o que vê. Adora de uma forma particular o mar e de apanhar rochas e conchas. É feliz quando está a despende o seu tempo com os amigos, tendo também muita fé neles. No entanto, também fica muito preocupado se um deles está infeliz. Nunca guarda rancor e é curioso, corajoso, sonhador e pensador. Consegue cumprir o desejo de entender as coisas e criaturas estranhas, sem ter necessidade de as temer. Não gosta de estar sozinho e ama a <i>Moominmamma</i> e o resto da sua família acima de tudo.</p>
Série: My friend Grompf
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Arthur é um filho único muito sossegado e calmo. Por sua vez também é o único menino branco na cidade, com um macaco de estimação tibetano, que quando cresceu acabou por ser um Yeti!</p> <p>Grompf é uma criatura gigante que ocupa cada polegada quadrada do sofá. Tem força de monstro e consegue pulverizar uma parede com a batida da porta ou parar ao chão quando pula na cama. Basicamente, <i>Grompf</i> é um desastre ambulante, mas vai para a escola com o seu melhor amigo <i>Arthur</i>. Mesmo que a única palavra que ele diga seja "Grompf" ele consegue ser incrivelmente inteligente. Sabe fazer o <i>moonwalk</i>, jogar basquete, jogar jogos de vídeo, e entrar em muitos problemas! Apesar de tudo, <i>Grompf</i> é muito carinhoso para todos que o rodeia.</p>
Série: Nicole Lambert's Triplets
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>A menina é muito forte, inteligente e racional. Normalmente consegue sempre a saber tudo o que quer e tem uma grande autoridade natural.</p> <p>O menino de camisola azul é ousado, atrevido e o campeão das travessuras e brincadeiras.</p> <p>O menino de camisola verde é um sonhador, poeta e especialista nas palavras de crianças, tendo teorias científicas surreais. Ele consegue colocar-nos a ver mundo através dos olhos de uma criança.</p>
Série: Nina Patalo
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Nina Patalo é uma menina curiosa, lúdica e com uma imaginação muito fértil. É extremamente animada e gosta de falar muito e sem interrupção. Há uma abundância de risos e diversão nos seus tempos livres e "divide" a mesma casa com os seus melhores amigos incomuns e imaginários: <i>Andy</i>, o pato gorducho <i>Quack Quack</i>, <i>Patalo</i> um <i>polymorpho</i> e <i>Walter</i> o único homem adulto das cavernas.</p>

Série: <i>Rahan</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Rahan</i> é um jovem de 16 anos com fusível curto, ingênuo, impulsivo e anda sempre acompanhado pelo seu fiel companheiro <i>Ursus</i>. O mundo ao qual ele reside é na pré-história e o seu sonho é um dia ter todo o homem a viver em união e paz.</p>
Série: <i>Rintindumb</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Rintindumb</i> é um cão de guarda de prisão, encarregado por vigiar os irmãos <i>Dalton</i> ou ajudar <i>Lucky Luke</i> a rastreá-los, cada vez que eles “escapam”. É estúpido, extremamente lento e vocacionado para ter acidentes. Apesar dos seus inúmeros defeitos é de muito boa índole e seguirá <i>Lucky Luke</i>, a única pessoa que ele irá sempre reconhecer e seguir até aos confins da Terra.</p>
Série: <i>Saint Seiya Omega</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Kouga</i> é um jovem que tem como destino ser Cavaleiro de bronze de Pégaso. Este cavaleiro Possui dois elementos: Luz e Trevas e é humilde, determinado e impulsivo agindo muitas vezes antes de pensar.</p>
Série: <i>Samson & Néon</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Néon</i> é um extraterrestre cor-de-rosa pequeno e impertinente, que gosta de usar <i>Samson</i> como sua cobaia para as invenções e experiências extraterrestres que realiza.</p> <p><i>Samson</i> é um jovem terráqueo com cabelo despenteado, camisa laranja às riscas pretas e brancas, calça de ganga, sapatos pretos e “lunetas” a combinar. Para além de ser hiperativo, tem dificuldade em “espalhar charme” às meninas e de conviver na escola.</p>
Série: <i>Scary Larry</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Larry</i> é um lobisomem jeitoso, convencido, guitarrista e o líder da banda, que tem a <i>Victoria</i>, a vocalista e colíder da banda sendo uma vampira encantadora e desagradável que está sempre “às turras” com <i>ele</i>.</p>

Série: *Teenage Mutant Ninja Turtles*

Perfil dos personagens principais:

Leonardo é o líder de equipa escolhido por *Splinter*, em que o seu dia-a-dia se baseia em “comer, dormir e respirar” *ninjutsu*. As armas que utiliza no combate são duas *katanas/ninja-tōs*. Além disso, tem como objetivo “tentar” manter os seus irmãos desordeiros em linha para manter a equipa forte quando se trata de derrotar vilões. Ele possui a máscara azul.

Donatello é o mais esperto da família e a sua especialização no combate é com o seu bastão de madeira. Ao contrário dos seus irmãos ele tende a ser o mais racional e estratega nas lutas e procura sempre a razão e a lógica das coisas. Ele também é aspirante a cientista e contem o seu próprio laboratório. Neste realiza experiências, cria equipamentos tecnológicos e “diverte-se” a invadir sistemas de computadores e quebrar códigos de segurança. Ele possui a máscara roxa.

Raphael é o mais impulsivo e agressivo dos irmãos e sua arma no combate é com *saïs*. Tende a ser o mais arrogante e determinado da equipa. Durante as missões quer sempre resolver as coisas na base da violência o que muitas vezes traz problemas. Apesar de ser o destemido do grupo, por vezes mostra um lado mais sensível oculto, quando está com a sua tartaruga de estimação, *Spike* e tem medo de baratas. Ele possui a máscara vermelha.

Michelangelo é o mais ingénuo e brincalhão dos irmãos e a sua especialização no combate é com dois *nunchakus* que podem se converterem numa *kusarigama*. Também é o mais infantil da família e adora *videogames*, *skate* e *pizza* (a única coisa que ele come). Apesar de ser o mais medroso, por ingenuidade muitas vezes é manipulado pelos irmãos a servir de isco contra os vilões. Irrita-se com frequência com os seus irmãos (principalmente *Raphael*) por sua incompetência e piadas, que muitas vezes chegam a colocar as missões em risco. Também tem o hábito de dar nomes aos vilões. Ele possui a máscara laranja.

Série: *Tony & Alberto*

Perfil dos personagens principais:

Tony é um menino hiperativo, criativo, distraído, imprudente e muitas vezes infeliz. No entanto, ao lado de Alberto a sua vida irá dar uma volta de 180 graus.

Alberto é um cão amarelo, louco, romântico, falante e de certa forma mais humano do que seu mestre, o *Tony*.

Série: <i>Yakari</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Yakari</i> é um menino <i>sioux</i> que tem a capacidade de falar com os animais. Este dom foi-lhe oferecido pelo <i>Great Eagle</i>, o seu <i>totem</i>. Ao contrário dos outros meninos, ele recusa utilizar armas como a faca ou o arco e flecha. Cada aventura na sua vida ensina uma lição e as suas maiores qualidades são a paciência, a bondade e a determinação.</p>

TABELA IX - SUBCATEGORIA D1: PERFIS DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVAS BASEADAS E ADAPTADAS NA BANDA DESENHADA

4.4.2. Subcategoria D2: Perfis dos personagens principais das respetivas bandas desenhadas, a que correspondem as séries de animação televisiva

Na subcategoria D2 será apresentado os perfis dos trinta e cinco (35) personagens principais das bandas desenhadas supramencionadas.

Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria D2:

Banda Desenhada: <i>A Lucky Luke Adventure: The Daltons' Escape</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Lucky Luke</i> é o <i>cowboy</i> que dispara mais rápido do que a própria sombra, enfrenta em todas as suas aventuras o crime e a injustiça. Ele percorre o Oeste para salvar as viúvas e os órfãos com seu fiel cavalo, <i>Jolly Jumper</i> (o cavalo mais inteligente do Oeste) e o cão <i>Rantanplan</i>, (o cão mais estúpido do Oeste). Os seus maiores inimigos são irmãos <i>Dalton: Averell, William, Jack</i> e o mais novo, <i>Joe</i>.</p>
Banda Desenhada: <i>The Deep - Here Be Dragons</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Will Nekton</i> já foi um nadador olímpico e dedicou toda a sua vida a descobrir os segredos do mar. Passa horas a estudar olhando para gráficos e a ler textos antigos, a bordo do <i>Aronnax</i>. Embora que o desejo de <i>Will</i> seja conhecer os segredos dos Oceanos, se ele desconfiar que alguém possa explorar as suas descobertas, ele nunca irá partilhá-los.</p> <p><i>Kaiko Newkton</i> estudou Biologia Marinha e Conservação, sendo também uma piloto de Submarinos. É uma protetora fervorosa do mar e fará de tudo para defendê-lo.</p> <p><i>Fontaine Newkton</i> é uma <i>aquanaut</i> e tem um dom natural, ser navegadora e conseguir analisar todas as situações antes de mergulhar. No meio de toda a excitação e entusiasmo, às vezes o seu dom faz como seja a única voz sã a bordo do <i>Aronnax</i>.</p>

Ant Nekton é um *aquanaut* e não tem medo ou receio de tentar algo novo ou potencialmente perigoso. É veloz e gosta de explorar sozinho o mar sempre que pode. Por vezes, não consegue conter o seu entusiasmo, o amor que os seus pais têm por tudo o que está relacionado com os oceanos é engrandecido nele.

Banda desenhada: Garfield

Perfil dos personagens principais:

Garfield é um gato malhado laranja que nasceu na cozinha de um restaurante italiano. É evidente que comeu todo o macarrão e lasanha à vista, desenvolvendo assim o seu amor e obsessão por lasanha! Além de ser retratado como preguiçoso e gordo, *Garfield* também é pessimista, narcisista, sádico, cínico, sarcástico, irónico, negativo, e um pouco desagradável. Gosta de destruir coisas, tratar mal o carteiro, atormentar e chutar *Odie* fora da mesa e também faz comentários maliciosos sobre *Jon*. Apesar de *Garfield* ser muito cínico, também tem um lado suave para o seu ursinho de peluche. O discurso de *Garfield* é completamente interno.

Banda desenhada: Gemini 8

Perfil dos personagens principais:

Marco é um menino de 10 anos, cheio de energia e com milhares de perguntas a fazer. Apesar de querer voltar logo para casa, ele vai se divertir muito no planeta *Gemini 8*.

Polo é um inventor principiante que acha que os seus inventos irão sempre funcionar na perfeição. Mas agora, ele necessita que realmente as suas incríveis ideias levem Marco de volta para a Terra.

Banda desenhada: Gon

Perfil dos personagens principais:

Gon é um bebé dinossauro minúsculo que sobreviveu à extinção dos dinossauros. Com uma força desproporcional ao seu tamanho é uma criatura bonita, mas poderosa, com três objetivos na vida: dormir, comer e brincar. Com uma atitude enorme, ele interage com o mundo natural, tendo aventuras nas florestas e rios, nadando com peixes e até mesmo voar com os pássaros.

Banda desenhada: Lucky Luke - La Mine D'or de Dock Digger

Perfil dos personagens principais:

Lucky Luke é o cowboy que dispara mais rápido do que a própria sombra, enfrenta em todas as suas aventuras o crime e a injustiça. Ele percorre o Oeste para salvar as viúvas e os órfãos com seu fiel cavalo, *Jolly Jumper* (o cavalo mais inteligente do Oeste) e o cão *Rantanplan*, (o cão mais estúpido do Oeste). Os seus maiores inimigos são irmãos *Dalton*: *Averell*, *William*, *Jack* e o mais novo, *Joe*.

<i>Banda desenhada: The invincible Iron Man</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Tony Stark é um playboy bilionário americano e engenheiro que usa a sua armadura para proteger o mundo como Homem de Ferro e esconder a sua identidade como super-herói. O Homem de Ferro é a metáfora que <i>Stan Lee</i> utilizou para explorar temas da Guerra Fria, em particular o papel da tecnologia americana e empresarial na luta contra o comunismo. A adaptação que se fez a nível de preocupações contemporâneas, foi direccionado para o crime corporativo e o terrorismo. O Homem de Ferro também é reconhecido por ser um dos fundadores da equipa de super-heróis, <i>The Avengers</i>.</p>
<i>Banda desenhada: Lanfeust Quest</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Lanfeust é um jovem aldeão e aprendiz de ferreiro, pois seu poder mágico consiste em fundir metais. Líder e corajoso para enfrentar um perigo extremo demonstra no entanto, ao mesmo tempo muita ingenuidade a nível de questões de vida e amorosas. O seu verdadeiro poder aparece quando ele consegue o marfim do <i>Magohamoth</i>. Este amuleto permite a qualquer um conter qualquer poder mágico que exista.</p>
<i>Banda desenhada: Spirou et Fantasio - La Jeunesse de Spirou</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Spirou é um estudante brincalhão e impulsivo conhecido por espionar com os seus amigos, os chuveiros e cabinas das meninas. Tal como as outras crianças, tenta perceber as contradições e os antilogismos do mundo adulto.</p>
<i>Banda desenhada: Lou!</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Lou é uma menina loura animada, engraçada, criativa e independente e apaixonada por <i>Tristan</i>, um de seus vizinhos, embora nunca lhe tenha dirigido a palavra. Vive sozinha com a mãe em "um prédio laranja com lotes de pequenas varandas que têm acesso ao telhado." <i>Lou</i> é cúmplice da sua mãe e não sabe do seu pai. Mina é a sua melhor amiga desde o jardim-de-infância.</p>
<i>Banda desenhada: Marsupilami - Capturez un Marsupilami</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>O Marsupilami desta série não é o herói de aventuras que acompanha <i>Spirou e Fantasio</i>. Este é o seu primo que vive na Amazónia, mais concretamente na floresta <i>Palombia</i>, e aparece pela primeira vez no episódio "O ninho de Marsupilamis", acompanhado por toda a sua família, a sua <i>Mrs Marsupilamie</i> e seus três bebés, <i>Bibi</i>, <i>Bodo</i> e <i>Bobu</i>. Apesar de viver em harmonia com a selva, existem intrusos que perturbam a sua tranquilidade. Ele é muito brincalhão, muito ganancioso, e muito carinhoso, mas também muito feroz e protetor quando tentam prejudicar</p>

a sua família. Num aspeto geral é uma criatura simiesca com pele amarela e manchas pretas. Proveniente das florestas tropicais em Paloma, um país fictício na América do Sul, também este é uma espécie fictícia. Apesar de ser parecido com o macaco, é caracterizado como mamífero tendo assim umbigo, e coloca ovos. Também consegue respirar debaixo d'água e tem a capacidade de imitar palavras simples, como um papagaio. Cada *Marsupilami* adulto mede cerca de um metro e cerca de 7 metros com a cauda comprida. Esta cauda pode ser utilizada como defesa realizando o movimento “punch”, ou divertimento parecendo uma mola. O grito característico deste animal é “Hoobah” ou “Hoobah Hoobah Hop”.

Banda desenhada: Les Aventures de Spirou et Fantasio - Le Nid des Marsupilamis

Perfil dos personagens principais:

O *Marsupilami* desta série não é o herói de aventuras que acompanha *Spirou e Fantasio*. Este é o seu primo que vive na Amazónia, mais concretamente na floresta *Palombia*, e aparece pela primeira vez no episódio "O ninho de Marsupilamis", acompanhado por toda a sua família, a sua *Mrs Marsupilamie* e seus três bebés, *Bibi*, *Bodo* e *Bobu*. Apesar de viver em harmonia com a selva, existem intrusos que perturbam a sua tranquilidade. Ele é muito brincalhão, muito ganancioso, e muito carinhoso, mas também muito feroz e protetor quando tentam prejudicar a sua família. Num aspeto geral é uma criatura simiesca com pele amarela e manchas pretas. Proveniente das florestas tropicais em Paloma, um país fictício na América do Sul, também este é uma espécie fictícia. Apesar de ser parecido com o macaco, é caracterizado como mamífero tendo assim umbigo, e coloca ovos. Também consegue respirar debaixo d'água e tem a capacidade de imitar palavras simples, como um papagaio. Cada *Marsupilami* adulto mede cerca de um metro e cerca de 7 metros com a cauda comprida. Esta cauda pode ser utilizada como defesa realizando o movimento “punch”, ou divertimento parecendo uma mola. O grito característico deste animal é “Hoobah” ou “Hoobah Hoobah Hop”.

Banda desenhada: Martin Mystère

Perfil dos personagens principais:

Martin Jacques Mystère, apelidado de *The Detective*, sendo um estudioso bastante inteligente e humilde, lida com factos cientificamente "impossíveis", considerados inexplicáveis pela ciência. Investiga também muitos mistérios não resolvidos, lugares míticos, UFOs, parapsicologia, história, arqueologia e ciências. Também é dono de grandes capacidades de observação e de análise. Consumista compulsivo e dono de uma curiosidade insaciável, o seu apartamento está sempre cheio de livros e quinquilharias.

A modo de curiosidade, *Diana Lombard* conheceu *Mystère* e tornou-se sua secretária. Com o desenrolar da narrativa esta acaba por casar com *Mystère*.

<i>Banda desenhada: Moomin</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Moomintroll</i> é um companheiro agradável que está interessado em tudo o que vê. Adora de forma particular coletar de rochas e conchas e ama o mar. Sempre feliz quando está a despende o tempo com os seus amigos, Ele tem muita fé neles e fica preocupado se um deles está infeliz. <i>Moomintroll</i> é muito sensível e nunca guarda rancor. Curioso, corajoso, sonhador e um pensador ele consegue cumprir seu desejo de entender as coisas e criaturas estranhas, sem ter necessidade de as temer. Não gosta de estar sozinho e ama a <i>Moominmamma</i> e sua família acima de tudo.</p>
<i>Banda desenhada: Mon ami Grompf</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Arthur</i> é um filho único sossegado e calmo. No entanto, o único garoto branco na cidade, com um macaco de estimação tibetano que acabou por ser um Yeti!</p> <p><i>Grompf</i> é uma criatura gigante que ocupa cada polegada quadrada do sofá. Tem força de monstro, ao ponto de conseguir pulverizar uma parede unicamente com a batida de uma porta ou quando pula na cama pararem no chão... Basicamente, <i>Grompf</i> é um desastre ambulante, mas vai para a escola com o melhor amigo Arthur. Mesmo que a única palavra que ele diga seja é "Grompf" ele consegue ser incrivelmente inteligente. Sabe fazer o <i>moonwalk</i>, jogar basquete, jogar jogos de vídeo, e entrar em muitos problemas! Apesar de tudo, <i>Grompf</i> é muito carinhoso.</p>
<i>Banda desenhada: Les Triplés</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>A menina é muito forte, inteligente e racional. Tende a saber tudo, e tem uma grande autoridade natural.</p> <p>O menino de camisola azul é ousado, atrevido, o campeão das travessuras e brincadeiras.</p> <p>O menino de camisola verde é um sonhador, poeta e especialista nas palavras de crianças e teorias científicas surreais. Ele consegue colocar-nos a ver mundo através dos olhos de uma criança.</p>
<i>Banda desenhada: Nina Patalo</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p><i>Nina</i> é uma menina curiosa, lúdica, com uma imaginação muito fértil, sendo extremamente animada e gostar de falar muito e sem interrupção. Há uma abundância de risos e diversão nos seus tempos livres. Divide a mesma casa com os seus melhores amigos incomuns: <i>Andy</i>, o pato gorducho " Quack Quack ", <i>Patalo</i>, um <i>Polymorpho</i> e <i>Walter</i>, o único homem adulto das cavernas.</p>

<i>Banda desenhada: Rahan</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Rahan é um caçador corajoso que viaja sozinho. O sonho dele é que um dia todo o homem consiga viver em união e paz. A única arma que ele tem foi-lhe oferecida pelo pai, um colar de Cinco Virtudes: coragem, perseverança, lealdade, sabedoria e generosidade.</p>
<i>Banda desenhada: Lucky luke - Den Daltons Auf der Spur</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Rantanplan é o “O cão mais estúpido do universo” encarregado de zelar pelos irmãos <i>Dalton</i> ou que acompanha muitas vezes, <i>Lucky Luke</i> ajudando a rastrear a quadrilha cada vez que eles escapam. No entanto, é incrivelmente lento e propenso a acidentes estando sempre a cometer erros. Apesar dos defeitos é de boa índole, e seguirá <i>Lucky Luke</i>, uma das poucas pessoas que ele reconhece em qualquer base persistente até os confins da Terra.</p>
<i>Banda desenhada: Saint Seiya</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Seiya de <i>Pégasus</i> é o Cavaleiro de Bronze de <i>Pégasus</i> e protagonista da história. Ainda pequeno, foi separado de sua irmã <i>Seika</i> quando viviam no orfanato e enviado à Grécia por <i>Mitsumasa Kido</i> para se tornar um Cavaleiro. Lá, recebe o treinamento de <i>Marin</i>, e também faz muitos inimigos, como a poderosa amazona <i>Shina</i>. Depois de ganhar a Armadura de <i>Pégasus</i>, <i>Seiya</i> volta ao Japão e participa da Guerra Galáctica, após ser convencido por <i>Saori Kido</i>. É um rapaz corajoso e o mais importante guerreiro de <i>Athena</i>, vencendo todos os adversários que se colocam em seu caminho, por mais invencíveis que pareçam ser.</p>
<i>Banda desenhada: Samson et Néon</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Samson é um jovem terráqueo com cabelo despenteado, camisa laranja com riscas pretas e brancas, calça de ganga, sapatos pretos e “lunetas” a combinar. Para além de ser hiperativo. Tem dificuldade em “espalhar charme” às meninas e conviver na escola.</p> <p>Néon é um extraterrestre pequeno cor-de-rosa e impertinente que gosta de usar <i>Samson</i> como sua cobaia para as invenções e experiências extraterrestres que realiza.</p>

Banda desenhada: *Little Gloom*

Perfil dos personagens principais:

Gloom é a bisneta de Drácula que vive na cidade de *Frightsylvania*, numa casa com os seus únicos amigos. Tem medo de ir para a rua, e mostrar o rosto em público. Por quê? Porque é a única pessoa humana num mundo cheio de monstros...claro ela tornou-se no monstro e todos querem matá-la! As coisas mais estranhas acontecem frequentemente com ela, e são principalmente causadas tanto pelas falhas dos seus amigos ou pelas tramoias do seu ex-namorado.

Banda desenhada: *Teenage Mutant Ninja Turtles*

Perfil dos personagens principais:

Leonardo é o líder de equipa escolhido pelo *Splinter*, sendo o come, dorme e respira de *ninjutsu*. A sua especialidade no combate é com duas *katanas/ninja-tôs*. Manter seus irmãos desordeiros em linha pode ser difícil, mas Leo nunca deixa nada ficar no caminho mantendo a equipa forte quando se trata de derrotar vilões.

Donatello é o mais esperto da família e sua especialização no combate é com o seu bastão de madeira. Ao contrário dos seus irmãos ele tende a ser o mais racional e estratega nas lutas, procura sempre a razão e a lógica das coisas. Ele também é aspirante a cientista contendo o seu próprio laboratório, a onde realiza experiências e cria equipamentos tecnológicos. Seus talentos incluem invadir sistemas de computadores e quebra de códigos de segurança. Ele possui a máscara roxa.

Raphael é o mais impulsivo e agressivo dos irmãos e sua especialização no combate é com sais. Tende a ser o mais arrogante e determinado da equipa, e quer sempre resolver as coisas na base da violência, que muitas vezes traz problemas nas missões. Apesar de ser o destemido do grupo, muitas vezes mostra lados sensíveis ocultos, quando está com a sua tartaruga de estimação, *Spike* e tem medo de baratas. Ele possui a máscara vermelha.

Michelangelo é o mais ingénuo e brincalhão dos irmãos e sua especialização no combate é com dois *nunchakus* que podem se converterem numa *kusarigama*. Também é o mais infantil da família e adora *videogames*, *skate* e *pizza* (a única coisa que ele come). Apesar de ser o mais medroso, por ingenuidade muitas vezes é manipulado pelos irmãos a servir de isco contra os vilões, Irrita com frequência os seus irmãos (principalmente Raphael) por sua incompetência e piadas, que muitas vezes chegam a colocar as missões em risco. Também tem o hábito de dar nomes aos vilões. Ele possui a máscara laranja.

<i>Banda desenhada: Tony & Alberto</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Tony é um menino hiperativo, criativo, distraído, imprudente e muitas vezes infeliz. No entanto, ao lado de Alberto a sua vida irá dar uma volta de 180 graus.</p> <p>Alberto é um cão amarelo, louco, romântico, falante e de certa forma mais humano do que seu mestre, o <i>Tony</i>.</p>
<i>Banda desenhada: Yakari</i>
<p>Perfil dos personagens principais:</p> <p>Yakari é um menino <i>Sioux</i> que tem a capacidade de falar com animais. Este dom foi oferecido pelo <i>Great Eagle</i>, o <i>totem</i> de <i>Yakari</i>. Ao contrário dos outros meninos, ele recusa utilizar armas como faca ou arco e flecha. Cada história ensina uma lição através de experiências de <i>Yakari</i> e qualidades como paciência, bondade e determinação.</p>

TABELA X - SUBCATEGORIA D2: PERFIS DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS DAS RESPECTIVAS BANDAS DESENHADAS, A QUE CORRESPONDEM AS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVA

Os resultados destas duas categorias pode-se subentender a partir da categoria A, o porquê do perfil personagens das séries de animação televisiva, *Marsupilami* e *Marsupilami Hoola Hoola Hop!*, serem iguais e coincidirem com as respectivas bandas desenhadas; o perfil do personagem *Spirou* também ser igual na série de animação televisiva e sua banda desenhada correspondente e por fim, *Lucky Luke*, *The Dalton's* e *Rintindumb* serem personagens principais ou secundárias dependendo do ajuste realizado dos personagens da banda desenhada para as séries de animação televisiva.

Um acrescento à informação da Categoria A devido aos resultados desta categoria, na série de animação televisiva e banda desenhada *Teenager Mutant Ninja Turtles* existir um líder de equipa que é o personagem *Leonardo*.

Nas séries de animação televisiva *The Gemini 8*, *My friend Grompf*, *Samson & Neón* e *Tony & Alberto* pode-se dizer que para além de serem uma equipa também são uma dupla/parceria com uma componente mais vincada de união e comédia.

Segundo os perfis acima mencionados, os que são equivalentes nas séries de animação televisiva e banda desenhada são os personagens família *Nekton*, o *Marco e Polo*, o *Gon*, *Lanfeust*, a *Lou*, *Moomintroll*, os *Arthur e Grompf*, os trigêmeos *Triples*, a *Nina*, *Samson e Néon*, as tartarugas ninja *Leonardo*, *Donatello*, *Raphael* e *Michelangelo*, os *Tony e Alberto* e o *Yakari*. A diferença está no tempo da narrativa e ação devido à adaptação realizada de um produto impresso (banda desenhada) para um audiovisual (série de animação televisiva).

O perfil de *Garfield* na série de animação não tem uma componente tão vincada de sátira social e as características de personalidade e feitio negativas evidenciadas como na banda

desenhada. Além disso o discurso do mesmo já não é interno. No perfil dos super heróis, neste caso, do *Iron Man* a nível de estereótipo, de personalidade, de feitio e objetivos, tanto na série de animação televisiva como na banda desenhada não difere, no entanto este super-herói na série de animação televisiva é mais jovem e realista nas componentes físicas e psicológicas, não retratando a componente de crítica bélica e estereótipo sempre masculino, branco e “forte” (armadura), que na banda desenhada é bem evidenciada, seja no enredo da história, no vilão ou no ajudante. Este resultado, em conjunto com a categoria C também confirma aquilo que foi dito por Lopes *et al* (2014:1342) que a personalidade do super-herói tem como intenção o de funcionar como “um ídolo para a criança, influenciando-o de forma positiva, ao demonstrar a importância de usar o poder, a inteligência e capacidade financeira de forma útil para ajudar as outras pessoas. Transmite à criança uma atitude de confiança em si próprio e ao mesmo tempo de humildade para com as pessoas que a rodeiam”.

O perfil dos personagens *Rahan* e *Martin*, na banda desenhada o conceito base reside na condição destes realizarem uma jornada sozinhos, em que o enredo da história e ação dificilmente são iguais quer no espaço quer nos personagens. Na série de animação televisiva *Rahan* tem *Ursus* o companheiro de jornada, tal como *Martin* é acompanhado principalmente pela sua meia-irmã *Diana*. Além disso, a sua fisionomia é mais jovem e realista e sua personalidade mais imatura e inconsciente.

Onde se notam mais diferenças de perfil é quando se confrontam a série de animação televisiva *Saint Seya Omega* com a banda desenhada *Saint Seya*, em que o objetivo a demanda contra o mal em *Saint Seya Omega* e *Saint Seya* é igual, o doador *Saori* também o é, no entanto, os personagens principais e secundários como cavaleiros do zodíaco são diferentes. O outro caso depreende-se na série de animação televisiva *Scary Larry* e a banda desenhada *Little Gloom* em que os personagens principais e secundários são diferentes, os vilões são distintos e até os líderes são do sexo oposto. Em *Scary Larry* temos como líder um personagem de sexo masculino e em *Little Gloom* temos como líder um personagem de sexo feminino.

4.5. Eixo de categorização E: Temas e valores em destaque

4.5.1. Subcategoria E1: Temas e valores em destaque das séries de animação televisivas baseadas e adaptadas em banda desenhada

A subcategoria E1 é constituída por vinte e cinco (25) séries de animação televisiva baseadas e adaptadas na banda desenhada ao qual se destacará os temas e valores embutidos em cada uma delas.

Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria E1:

Título	Temas	Valores Morais
THE DALTONS	Ação e Aventura, Convivência interpessoal: Família	Vingança, Força de vontade, Perseverança, Intelectualidade pouco desenvolvida.
THE DEEP	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Família, Descoberta e conhecimento do mundo/meio.	Valores de conduta, Empenho e Dedicação.
THE GARFIELD SHOW	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Família (Comédia familiar), Descoberta e conhecimento do mundo/meio, Alimentação, Ficção científica.	Amizade, Independência, Egoísmo, Bondade, Companheirismo.
GEMINI 8	Ação e Humor, Ficção Científica	Amizade, Solidariedade, Altruísmo.
GON	Ação e Humor, Aventura, Natureza e meio-ambiente	Boa-índole, Inocência, Confiança, Curiosidade.
GO WEST, A LUCKY LUKE ADVENTURE	Ação e Humor, Aventura, Bem vs Mal	Força de vontade, Justiça, Perseverança, Responsabilidade.

IRON MAN: ARMORED ADVENTURES	Ação e Humor, Aventura, Ficção científica, Convivência interpessoal: Escola e Comunidade, Situações da vida cotidiana de um adolescente, Bem vs Mal, Novas Tecnologias	Justiça, Genialidade, Coragem, Bravura, Talento, Inovação.
LANFEUST QUEST	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Escola e Comunidade, Situações da vida cotidiana, Lazer.	Persistência, Irresponsabilidade, Irreverência, Afirmação, Coragem, Talento.
LITTLE SPIROU	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Escola e Comunidade, Situações da vida cotidiana, Lazer.	Persistência, Irresponsabilidade, Irreverência, Afirmação, Coragem, Talento.
LOU!	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Comédia familiar, Situações da vida cotidiana.	Convivência, Alienação Parental, Jovialidade.
MARSUPILAMI	Ação e Aventura, Convivência interpessoal: Comédia familiar, Natureza e meio-ambiente	Determinação, Proteção, Bondade, Compromisso, Fraternidade, Coragem.
MARSUPILAMI HOOBAN HOOBAN HOP!	Ação e Aventura, Convivência interpessoal: Comédia familiar, Natureza e meio-ambiente.	Liderança, Determinação, Proteção, Bondade, Compromisso, Fraternidade.
MARTIN MYSTERY	Ação e Aventura, Convivência interpessoal: Comédia familiar, Ficção científica, Situações da vida cotidiana.	Altruísmo, Justiça, Retidão, Determinação.

MOOMIN	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Comédia familiar, Situações da vida cotidiana.	Não-violência, Individualismo de Personalidade, Bondade, Autoconfiança e a Independência
MY FRIEND GROOMPF	Ação e Aventura, Convivência interpessoal: Comédia familiar, Situações da vida cotidiana.	Tolerância, Lealdade, Respeito, Compromisso, Responsabilidade, Jovialidade.
NICOLE LAMBERT'S TRIPLETS	Convivência interpessoal: Família (Comédia familiar), Situações da vida cotidiana, Descoberta do mundo/ meio, Lazer.	Fraternidade, Solidariedade, Jovialidade, Companheirismo.
NINA PATALO	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Comédia familiar, Situações da vida cotidiana, Lazer.	Tolerância, Respeito, Curiosidade, Jovialidade
RAHAN	Ação e Aventura, Bem vs Mal, Paz e União entre o Homem.	Coragem, Perseverança, Lealdade, Retidão e Generosidade.
RINTINDUMB	Ação e Aventura, Amizade, Relações sociais, Bem vs Mal	Lealdade, Companheirismo, Boa índole, Justiça.
SAINT SEIYA OMEGA	Ação e Aventura, Fantasia, Amizade, Bem vs Mal	Justiça, Bravura, Lealdade, Determinação, Altruísmo.
SAMSON & NÉON	Ação e Aventura, Ficção Científica, Situações da vida cotidiana, Convivência interpessoal: Escola	Companheirismo, Respeito pelo outro, Competência, Responsabilidade.
SCARY LARRY	Ação e Humor, Situações da vida cotidiana.	Disciplina, Liberdade, Responsabilidade, Tolerância, Trabalho, Capacidade de entendimento.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Família	Companheirismo, Justiça, Tolerância, Capacidade de entendimento, Coragem.
TONY & ALBERTO	Ação e Humor, Lazer.	Companheirismo, Respeito pelo outro, Fidelidade
YAKARI	Aventura e humor, Convivência interpessoal: Comunidade, Amizade, Natureza e meio-ambiente	Respeito pelos valores biológicos e valores culturais.

TABELA XI - SUBCATEGORIA E1: TEMAS E VALORES EM DESTAQUE DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVAS BASEADAS E ADAPTADAS EM BANDA DESENHADA

Na subcategoria E1 os resultados mostram que nas séries de animação televisiva relativamente aos temas, de uma forma generalizada existe sempre ação, seja esta conjugada com aventura, combate ou humor. As situações da vida quotidiana, desde o ambiente escolar, ambiente social ou até a vida social estão de uma forma geral embutidas nos mundos ou ambiente de cada série. A convivência interpessoal tem como destaque nítido a família ligada ao humor (comédia). Os problemas amorosos também são abordados seja de forma direta ou não, principalmente nas séries orientadas para o género feminino e a ficção científica está cada vez tem mais em relevo nas séries. O tema Bem vs Mal, para além de não ter sido alterado relativamente à banda desenhada, este continua a ser o tema mais desenvolvido, seja de forma direta ou não.

Relativamente aos resultados direcionados para os valores morais, mostram que nas séries de animação televisiva as características negativas, como por exemplo, a agressividade e seus sinónimos fazem parte dos personagens. Nos super-heróis como o *Iron Man* demonstram uma personalidade mais jovem, forte com uma atitude de humildade e confiança em si próprio. Nas personagens que pertencem uma equipa é acentuado o tema de amizade ou valor de entreaajuda. Este resultado confirma o que Lopes et al (2014:1343) “na importância da amizade, entreaajuda no trabalho de grupo, que ajuda a resolver situações complicadas, nestes casos, a combater o mal. Este tipo de influência é bastante positiva para a criança porque ajuda-a a desenvolver competências sociais e sobrepõe-se sobre alguma violência mínima que possa existir nas séries”.

Dado o resultado da categoria D é de denotar que os personagens que são uma dupla de comediantes, desajeitados ou com alguma necessidade educativa especiais como a hiperatividade remete para visualizar as situações como cómicas e divertidas confirmando aquilo que foi dito por Lopes et al (2014:1343) que “remetem mais para o divertimento de situações cómicas criando momentos de boa disposição, no entanto, também é possível aprender com a

morar de cada história”. Os vilões (irmãos *Dalton*) também são “engraçados” com a sua estupidez e só seguem uma narrativa, fugir da prisão.

Estes resultados em conjunto com o da subcategoria D1 relativamente às personagens que são líderes e orientadas para o público feminino confirma também o que Lopes et al (2014:1343) relativo à “união para atingir objetivos e o bem-estar dos outros e de si próprio. Reforçam mais a ideia de que diferentes personalidades ou aparências não impedem a amizade e compreensão entre elas e também o facto de existirem várias personagens, bastante diferentes umas das outras que facilita a que a criança espectadora se identifique com uma delas o que contribuiu para moldar a sua própria personalidade”.

4.5.2. Subcategoria E2: Temas e valores das respetivas bandas desenhadas, a que correspondem as séries de animação televisiva

A subcategoria E1 é constituída por vinte e cinco (25) bandas desenhadas ao qual se destacará os temas e valores embutidos em cada uma delas.

Na tabela abaixo apresenta-se o resultado da subcategoria E2:

Título	Temas	Valores Morais
A LUCKY LUKE ADVENTURE: THE DALTON'S ESCAPE	Ação, Aventura, Faroeste, Sátira social, Bem vs Mal	Responsabilidade, Demanda contra a injustiça e criminalidade social, Justiça, Perseverança, Companheirismo.
THE DEEP: HERE BE DRAGONS	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Família, Descoberta e conhecimento do mundo/meio.	Valores de conduta, Empenho e Dedicação.
THE GARFIELD	Ação e Humor, Sátira social, Alimentação	Independência, Egocentrismo, Sedentarismo.
GEMINI 8	Ação e Humor, Ficção Científica	Amizade, Solidariedade, Altruísmo.
GON	Ação, Aventura, Natureza e meio-ambiente	Boa-índole, Inocência, Confiança, Curiosidade.

LUCKY LUKE: LA MINE D'OR DE DICK DIGGER	Ação, Aventura, Faroeste, Bem vs Mal	Responsabilidade, Demanda contra a injustiça e criminalidade social, Justiça, Perseverança, Companheirismo.
THE INVINCIBLE IRON MAN	Ação, Aventura, Bem vs Mal, Ficção científica, Sátira social.	Alter-ego, Genialidade, Coragem, Bravura, Inovação, Individualismo de Personalidade.
LANFEUST QUEST	Ação e humor, Aventura, Fantasia	Insegurança, Perseverança, Coragem, Valentia.
SPIROU ET FANTASIO: LA JEUNESSE DE SPIROU	Ação, Aventura, Humor, Convivência interpessoal: Comunidade, Situações da vida quotidiana, Lazer.	Persistência, Irresponsabilidade, Irreverência, Afirmação, Coragem, Talento.
LOU!	Ação e Humor, Convivência interpessoal: Comédia familiar, Situações da vida quotidiana.	Convivência, Alienação Parental, Jovialidade.
MARSUPILAMI: CAPTUREZ UN MARSUPILAMI!	Ação, Aventura, Convivência interpessoal: Família e Amizade, Fauna e Flora, Crítica à caça do animal exótico.	Liderança, Determinação, Proteção, Bondade, Compromisso, Fraternidade, Paternidade.
LES AVENTURES DE SPIROU ET FANTASIO: LE NID DES MARSUPILAMIS	Ação e Aventura, Informação e Apresentação do Audiovisual, Nova era jornalística, Fauna e Flora.	Determinação, Proteção, Compromisso, Fraternidade.
MARTIN MYSTÈRE	Ação, Aventura, Ficção científica	Determinação, Genialidade, Humildade, Compromisso.
MOOMIN	Humor, Convivência interpessoal: Comédia familiar, Situações da vida quotidiana.	Não-violência, Individualismo de Personalidade, Bondade, Autoconfiança e a Independência

MY FRIEND GROOMPF	Convivência interpessoal: Comédia familiar, Situações da vida cotidiana.	Tolerância, Lealdade, Respeito, Compromisso, Responsabilidade, Jovialidade.
LES TRIPLETS	Convivência interpessoal: Família (Comédia familiar), Situações da vida cotidiana, Descoberta do mundo/ meio, Lazer.	Fraternidade, Solidariedade, Jovialidade, Companheirismo.
NINA PATALO	Convivência interpessoal: Comédia familiar, Situações da vida cotidiana, Lazer.	Tolerância, Respeito, Curiosidade, Jovialidade
RAHAN	Bem vs Mal, Paz e União, Pré-história	Coragem, Perseverança, Lealdade, Retidão, Generosidade.
LUCKY LUKE – DEN DALTONS AUF DER SPUR	Amizade, Sátira social, Bem vs Mal Faroeste	Lealdade, Companheirismo, Boa índole, Justiça, Insipiência.
SAINT SEIYA	Ação e Aventura, Fantasia Lúdica, Amizade, Bem vs Mal	Justiça, Bravura, Lealdade, Determinação, Altruísmo.
SAMSON & NÉON	Ação e Aventura, Ficção Científica, Situações da vida cotidiana, Convivência interpessoal: Escola	Companheirismo, Respeito pelo outro, Competência, Responsabilidade.
LITTLE GLOOMY	Ação e Humor, Situações da vida cotidiana.	Liberdade, Responsabilidade, Tolerância.
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Ação, Humor, Aventura, Bem vs Mal, Convivência interpessoal: Família	Companheirismo, Justiça, Tolerância, Capacidade de entendimento, Coragem.
TONY & ALBERTO	Ação, Humor, Lazer.	Companheirismo, Respeito pelo outro, Fidelidade
YAKARI	Aventura, Humor, Convivência interpessoal:	Respeito pelos valores biológicos e valores culturais.

	Comunidade, Amizade, Natureza e meio-ambiente	
--	--	--

TABELA XII - SUBCATEGORIA E2: TEMAS E VALORES DAS RESPECTIVAS BANDAS DESENHADAS, A QUE CORRESPONDEM AS SÉRIES DE ANIMAÇÃO TELEVISIVA

Na subcategoria E2 os resultados comparados com a subcategoria E1 mostram que os temas, de uma forma global são idênticos, no entanto devido ao tempo e ação da narrativa a forma como é apresentada a ação, aventura, combate ou humor é diferente e por vezes de maneira mais suave, indireta e até metamorfozada em valores ou ações denotadas nas sinopses (resultados das subcategorias A2 e B2) ou Perfis (resultados da subcategoria D2).

As situações da vida quotidiana, desde o ambiente escolar, ambiente social ou até a vida social estão também de uma forma geral embutidas nos mundos ou ambiente de cada banda desenhada.

A convivência interpessoal nas bandas desenhadas difere com as das séries de animação tendo por base, equipas ou parcerias. Os problemas amorosos também são abordados seja de forma direta ou não, o género de ficção científica não está tão evidente devido à componente sobrenatural ou de magia. O tema Bem vs Mal, não se alterou com as eras ou gerações, sendo também o mais desenvolvido de forma direta ou não. Outro tema em evidência é a sátira/ crítica social que existe na banda desenhada transportadas e ajustadas ao contemporâneo e séries de animação televisiva.

Os resultados direcionados para os valores morais, mostram que nas bandas desenhadas as características negativas, como por exemplo, a agressividade e seus sinónimos também fazem parte dos personagens. Estas estão mais ligadas a sátira/crítica social, em que o personagem *Garfield* é dos melhores exemplos. Nos super-heróis como o *Iron Man* é mais nítido e evidente o seu *alter-ego*. Nas séries de animação televisiva os comportamentos que manifestam a agressividade é visto como uma condição humana, que se distingue da violência. Dado este resultado, confirma-se aquilo que foi dito no artigo escrito por Lopes et al (2014: 1342) que “A educação estética assente que é na ética da liberdade, responsabilidade e respeito pelo outro é fundamento para harmonizar a agressividade e calibrá-la na convivência interpessoal. A consciencialização da possibilidade de controlar as formas de agressividade, pela conversa, o diálogo, a negociação, a explicação, mas também, pelo humor é uma das preocupações de muitos autores, argumentistas, *designers*, músicos e realizadores de séries televisivas”.

Por fim, tal como acontece na subcategoria E1, dado o resultado da categoria D é de denotar que os personagens que são uma dupla de comediantes, desajeitados ou com alguma necessidade educativa especial remetem o visualizar das situações em geral para o cómico e divertimento.

Conclusões e desenvolvimentos futuros

A autora *Laurence Bardin* (1977:80-81) no seu livro “Análise de Conteúdo” redigiu o seguinte “ A análise de conteúdo é muitas vezes trabalho gratuito ou desconcertante. Mas a alegria do investigador é enorme, quando o estudo ‘bate certo’ (confirmação ou infirmação de uma hipótese, não importa, desde que se obtenham resultados) ”.

Para uma estudante de “início de carreira” como eu na área de Comunicação, uma ciência que a minha orientadora e professora Conceição Lopes (2015: 1391) prenuncia como “antes de ser um lugar de teorização da ciência, é um lugar habitado e falado, por cada um de nós” é importante frisar que este estudo não tem só como intenção o de realizar algo mas sim o de tentar dar algo.

Ao longo da investigação surgiram questões que tenho como intuito o de responder segundo a análise a nível narrativo e de conteúdo, a par e par da vertente intuitiva e subjetiva de forma a captar e compreender a dinâmica das relações sociais, interpretar o universo das crenças, dos valores, dos motivos e dos significados, explicando assim o seu contexto na sua totalidade, isto é, um discurso encadeado respondendo à questão principal: Quais as séries de animação televisiva, influenciadas (baseadas/adaptadas) pela banda desenhada, que os *kids* podem estar, no mundo inteiro, a consumir? E às questões de investigação: “Que séries de animação o *mipjunior* 2013 colocou no mercado, dirigidas a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade e que foram potencialmente compradas por televisões de todo o mundo? Haverá alguma ligação dessas séries de animação à banda desenhada impressa dirigida a crianças entre os 6 e os 9 anos de idade? Quais as diferenças existentes entre as narrativas das séries de animação e as narrativas da banda desenhada que lhes dão origem, a nível dos perfis comportamentais dos personagens principais e dos temas alvo do estudo?

A televisão sendo um meio orientado para o entretenimento continua a ser o médium mais poderoso, influenciador e considerado por muitos o que mais produz para as crianças. Contudo, as séries de animação televisiva são o produto audiovisual que atrai mais atenção das crianças e exposição *mipjunior*, veio dar resposta à necessidade das crianças como espetadoras e consumidoras como ao adulto produtor/distribuidor, especialista na programação infantojuvenil, guionista, argumentista, *designer* ou até mesmo tecnólogo de animação, isto é, e como já dito anteriormente, esta exposição evidencia-se tanto pela oportunidade de promoção de conteúdos televisivos a nível mundial, como pela oportunidade que dá aos seus participantes de realizar uma investigação de forma antecipada, na maior biblioteca digital e internacional de programas para o público infantojuvenil. A esses participantes é-lhes facultado um *Catalogue Guide*, dando-lhes a possibilidade de uma perspetiva inicial e fulcral do conteúdo das séries televisivas que são e poderão vir a ser comercializadas mundialmente.

Na análise à informação geral impressa realizada de forma genérica observa-se que as séries de animação televisiva têm muito a alusão de serem baseadas, adaptadas ou até de serem inspiradas de histórias ou personagens provenientes do médium da comunicação clássico livro. Para vincar esta afirmação, na página do catálogo intitulada como *Notes using this*

programme catalogue, que detém uma explicação de como usar de forma correta e concisa as notas da programação do catálogo, a série escolhida para esta exemplificação é a de animação televisiva *The Little Prince*, que é baseada na obra-prima de *Antoine de Saint-Exupéry*. Além disso, essa informação geral tem como uma das componentes de ajuda para análise a sinopse, que por si, também já proporciona uma primeira aproximação aos seus universos, contornos e protagonistas, revelando que a oferta de séries televisivas disponibilizada não se limita a um único tipo de conteúdos, mas sim a uma panóplia de histórias, de mundos, de cenários e de personagens.

No entanto, tal como *Palmer* (1988) citado por Sara Pereira (1998:13) diz “Tudo o que vemos na televisão para crianças reflete a perspectiva de alguém”, neste caso é a do adulto, como emissor das mensagens, que escolhe e realiza as grelhas de programação para a televisão. A autora Sara Pereira (1998) coloca em relevo esta situação, quando diz que os programas que os adultos produzem e difundem na televisão podem ser vistos como reflexo de suposições dos seus interesses e das representações direcionadas para os seus gostos, preferências, valores ou até mesmo questões essenciais, tais como, “O que é o bem e o mal?” “Diferença entre o real e a ficção?” “O que consigo ser e alcançar?” “Onde me encaixo nesta sociedade?” Ou até mesmo, “Quem sou eu?” Além disso, segundo os resultados da análise e autores estudados, o mercado procura cada vez mais oferecer séries orientadas para uma audiência familiar. As crianças tendem a ver cada vez mais o que os familiares adultos vêm, sendo mais fácil dirigir-se a um segmento etário mais alto do que o inverso, tentando conseguir reter a sua atenção.

Continuando com a linha de pensamento, os autores das séries de animação televisiva também são influenciados pela banda desenhada devido à pertinência, familiaridade e intemporalidade das histórias e seus personagens. Além do mais, as características destes produtos, como por exemplo, a banda desenhada é uma sequência de texto e imagens estáticas em quadradinhos e a animação televisiva é uma sequência de imagens estáticas em movimento, faz com que a migração de conteúdo entre estes dois media seja mais fácil, rentável e vantajosa.

Dito isto, ressalta-se que o público infantojuvenil como consumidor e espetador, ao estar exposto e sob influência do médium televisão, mais concretamente, do produto audiovisual combinado com animação televisiva influenciada pela banda desenhada reflete como principais efeitos positivos, o de colocar a criança em reflexão, interpretação e compreensão dos temas e valores morais transmitidos, no apoio e desenvolvimento das competências sociais, no moldar da sua própria personalidade e indiscutivelmente na contribuição da educação, desenvolvimento, enriquecimento e cidadania da criança assente na ética da liberdade, responsabilidade e respeito pelo outro. Uma particularidade que se destacou neste estudo foi a vontade de proporcionar uma nova forma de “abertura” ao mundo, a promoção do conhecimento do meio, seja do mais próximo ao distante, dos outros e de si próprias e especialmente o de tentar despertar na criança um maior interesse pela leitura, sobretudo da banda desenhada.

Relativamente às séries de animação televisiva que são influenciadas (baseadas/adaptadas) pela banda desenhada, que o público infantojuvenil (kids) podem estar, no mundo inteiro, a consumir atualmente, segundo os resultados deste estudo são 25, sendo estas: *The Daltons*,

The Deep, The Garfield Show, Gemini 8, Gon, Go West: a Lucky Luke Adventure, Iron Man: Armored Adventures, Lanfeust Quest, Little Spirou, Lou!, Marsupilami, Marsupilami Hoobah Hoobah Hop!, Martin Mystery, Moomin, My friend Grompf, Nicole Lambert's Triplets, Nina Patalo, Rahan, Rintindumb, Saint Seya Omega, Samson & Néon, Scary Larry, Teenage Mutant Ninja Turtles, Tony & Alberto e Yakari.

Uma particularidade encontrada após a análise de conteúdo, da narrativa e do confronto das sinopses, dos perfis dos personagens principais, dos temas e dos valores em destaque das séries de animação televisiva e das bandas desenhadas a que correspondem constou-se que a companhia produtora *Xilam animation* realizou as séries de animação, *The Daltons*, *Go west: a Lucky Luke Adventure* e *Rintindumb* que são provenientes de uma única banda desenhada a *Lucky Luke*. Esta banda desenhada tal como outras dessa era, não são realizadas diretamente para a faixa etária estudada, mas para o jovem adulto, no entanto, existe uma preocupação evidente, a nível de guião que os guionistas/produtores têm relativamente à realidade apresentada na banda desenhada e adequada ao espetador que se encontra entre os 6 e os 9 anos de idade, desde aos seus gostos, sua forma de pensar, estar e de falar, à simbiótica, linguagem, vocabulário e acessibilidade de compreensão das atitudes e valores, valendo assim para uma contribuição de educação, desenvolvimento, enriquecimento e cidadania da criança. Além disso, a preocupação de haver ligação entre séries a partir de uma única banda desenhada e seus protagonistas, realça a individualidade de todos os personagens, no caso descrito anteriormente, de *Rintindumb*, dos irmãos *Dalton* e da personagem *Lucky Luke* oferecendo às crianças uma maior ligação e afinidade com as mesmas. Com estas particularidades denotadas nas séries animação televisiva, pode-se também observar que a banda desenhada das duas primeiras eras, apesar do conforto que estas têm por serem “mais conhecidas e visualizadas”, seja pelos mais graúdos, colecionadores ou novos fãs, as contemporâneas continuam a ter um grande impacto e influência nos mais novos, não só pela adequação e realização propositada para essa faixa etária, mas também por mostrarem outras realidades étnicas, culturais e sociais, por exemplo, a narrativa da banda desenhada *The Deep* que é um *graphic novel* do século XXI, tem os seus protagonistas com etnias diferentes que exploram o tema descoberta do mundo/meio, as profundezas dos oceanos, de forma única e exclusiva até agora apresentada e visualizada. Esta particularidade advém daquilo que já se destacou, a ideia e vontade de proporcionar às crianças a nova forma de “abertura” ao mundo, promover o conhecimento do meio, seja do mais próximo ao distante, dos outros e de si próprias.

Continuando com a linha de pensamento relativamente às bandas desenhadas do século XXI que serviram como base ou adaptação para uma série de animação televisiva, temos por exemplo em *Tony & Alberto* onde existe um companheirismo e fidelidade inerente entre o menino *Tony* e o cão *Alberto*. Dada esta situação podendo-se constatar duas situações a partir da análise de conteúdo e narrativa: existe uma nítida satirização de exclusão social que as próprias crianças fazem entre si e um espelho/reflexo do que somos e daquilo que necessitamos, demonstrando como “normal”, por exemplo uma necessidade educativa especial (NEE), como a hiperatividade remetendo mais para o divertimento e cómico as situações para se obter momentos de boa

disposição e se possível aprender com a moral de cada história. O objetivo disso é demonstrar mais uma vez, que pode haver igualdade puxando pela capacidade da criança de se rir dela própria, educar e mostrar a importância de cidadania.

A Diretora da SIC Kapa Catarina Gil, em uma conversa breve depois da Conferência “conversas sobre comunicação 2015” também salientou a “intemporalidade” das histórias e seus personagens provenientes da banda desenhada e a relação de “familiaridade”, preferência, boa influência, “exemplo a seguir” e tempos livres bem passados que os “mais graúdos”, agora pais ou avós tiveram e têm com este médium da comunicação. Para além disso, sobressaiu que o media audiovisual com “quem trabalha e lida todos os dias” tem um tempo de narrativa e ação diferente, isto é, a linguagem formal do produto audiovisual pode ser caracterizada por exemplo, pela intensidade do ritmo, os efeitos especiais e até mesmo pelos poderes extraordinários que os personagens possam ter, clarificando a necessidade dos temas das séries de animação terem sempre a componente ação conjugada com aventura, combate ou humor.

O autor *Will Einer (2008)* diz que o tempo e espaço na narrativa na banda desenhada são mais fáceis de projetar, no sentido de dar ao leitor o poder de avançar, retroceder ou até mesmo o de esperar por uma cena em concreto.

Outro dado adquirido expressado por este autor é que as principais características da banda desenhada são o de conseguir “contar” qualquer narrativa, dar liberdade ao leitor de “caminhar” pela história, “divagar” quando se fixa numa imagem e até mesmo a capacidade singular de considerar várias imagens, ao mesmo tempo em diferentes direções.

Apesar da componente digital ter as vantagens relativamente aos suportes, portabilidade e até à migração dos conteúdos do livro despertando um maior interesse pela leitura, como já dito anteriormente, o ajuste neste caso realizado da banda desenhada para um produto audiovisual, segundo os resultados existem diferenças; os personagens humanos tornaram-se física e cognitivamente mais humanizados e reais, dando uma maior empatia e ligação com o público infantojuvenil. Além disso, as séries de animação televisiva que são orientadas, sobretudo, para o público feminino transmitem valores, como por exemplo, “a união faz a força”, isto é, em conjunto consegue-se atingir objetivos, diferentes personalidades ou aparências não impedem a amizade e compreensão entre elas, o bem-estar dos outros e de si próprio, com o intuito de contribuir no moldar da sua própria personalidade. As duplas/parcerias denotam a importância da amizade, entajada no trabalho de grupo, ajudando assim no desenvolvimento das competências sociais da criança. Relativamente ao super-herói e sua personalidade, este tem como propósito, o de ser indubitavelmente um ídolo para a criança. No entanto, o poder que detém tem de ser usado com inteligência e transmitir o valor humildade para com as pessoas que o rodeiam, sem nunca deixar de parte uma atitude de confiança em si próprio. Os *alter-egos* que os super-heróis das bandas desenhadas têm embutido, nas séries de animação televisiva tornam-se nas próprias reações/expressões humanas, isto é, existe expressões de pensamento ou emoção que antes eram individualizadas e que agora estão instauradas na mesma pessoa.

A modo de curiosidade para este estudo, a nível de formatos, é evidente que a predominância na banda desenhada e séries de animação é o desenho animado 2D. Apesar de

existir a animação computada com o 3D nas séries de animação televisiva, as razões da exclusão do mesmo varia no orçamento, ou simplesmente pelo facto de haver uma maior empatia, uniformidade e continuidade com o tipo de desenho que é utilizado na banda desenhada. Contudo, na série de animação televisiva *Go west, a Lucky Luke Adventure* escondem-se pormenores em 3D, segundo *Marc du Pontavice*, Presidente e CEO da companhia *Xilam animation* e Vice presidente da SPFA (*Union of French Animation Producers*) no artigo *Case Study: Go west, a Lucky Luke Adventure* explica que todas as sequências de transportes, animais e cenas de ação são produzidos em 3D. Esta situação advém do desenvolvimento e o avanço das tecnologias ou das técnicas de produção, que contribuem para a incrementação da animação por computador, dando uma maior base de oferta de formatos.

Uma última palavra orientada para desenvolvimentos futuros, é cada vez mais importante compreender o papel dos programadores dos canais televisivos especialmente os especializados na programação infantojuvenil e dos guionistas, argumentistas, *designers* e tecnólogos de animação que andam a produzir e a colocar no mercado das instituições dos media. Dadas estas situações é necessário não só uma fundamentação com base científica mas também uma pesquisa de campo, com uma amostra consistente e análise quantitativa aprofundada para um melhor desenvolvimento a nível de estudo e de compreensão para as seguintes questões: o que a televisão oferece às crianças? Quais as influências e efeitos derivados da exposição ao media televisão nos seus comportamentos? Existem diferenças nas influências e efeitos quando o médium televisão é influenciado pelo médium impresso livro? A banda desenhada potencia ou poderá potenciar a manifestação e desenvolvimento da ludicidade e comunicação entre as crianças de 6 a 9 anos? de que maneira?

Por fim e de forma a contribuir para uma melhor divulgação de conteúdos no *mipjunior*, o evidenciar e providenciar paralelismos existentes entre as séries de ficção, séries de animação e filmes que sejam provenientes da banda desenhada, já muito abordados em estudos, documentários e referenciado por autores, argumentistas, guionistas, *designers*, produtores, músicos e até realizadores da panóplia de produtos audiovisuais supramencionados gerará um importante ressaltar das fontes para a sua comercialização, publicidade e divulgação no mercado mundial.

Bibliografía

A

- Ávila, S. R. (2011). *Les damos un repaso a los Superhéroes : Un estudio multidisciplinar*. Sevilla: Comunicación Social

B

- Bardin, L. (1977). *Análise de conteúdo*. Presses Universitaires de France
- Booker, M. (2014). *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*. ABC-CLIO
- Booker M. (2011). *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels, volume I & II*. USA, Reference Reviews
- Booker, M. (2010). *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*. ABC-CLIO, LLC

C

- Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. MonkeyBrain Books
- Cotter, B. (1997). *The wonderful world of Disney television: a complete history*. Disney Editions

D

- Dorr, A. (1986) *Television and Children: Spécial Médium for a Spécial Audience*. Beverlev Hills: Sage
- Documentary: *Secret Origins: The Story of DC Comics*. (2010)
- Documentary: *Marvel Studios: Assembling a universe* (2014)

E

- *Eisner, W. (1999). Quadrinhos e Arte Sequencial. 3ª Edição. São Paulo: Martins Fontes.*
- *Eisner, W. (2008). Graphic Storytelling and Visual Narrative. Paperback*

F

G

- *Gil, Catarina, (2015). Conversas sobre Comunicação. Conferência Sic Kapa aventura-se na Universidade de Aveiro. DeCA, Universidade de Aveiro, 6 de Novembro.*
- *Gerhardt, T., Silveira, D. (2009). Métodos de Pesquisa. Universidade Federal do Rio Grande do Sul*

H

- *Jenkins. H. (2006). Convergence Culture. New York University*

I

J

- *Jost, A. (1999). Enunciation and Narration: Chapter four. Blackwell Publishing Ltd*

K

L

- *Leong, T. (2013). A Visual guide to the comic book universe. Chronicle Books*
- *Lopes, M. Conceição. (1998). Comunicação e Ludicidade na formação do cidadão pré-escolar. Universidade de Aveiro*
- *Lopes, M. Conceição (2004). Design de Ludicidade: do domínio da emoção no desejo, à racionalidade do desígnio, ao continuum equifinal do desenho e à confiança que a interacção social lúdica gera. In SOPCOM 2005: 4º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação.*

- Lopes, M. Conceição (2008). *Ludicity. A theoretical horizon for understanding the concepts of game, game-playing and play*. Universidade de Aveiro.
- Lopes, C., Pereira, H. (2011). *Literacia, comunicação e cidadania a televisão como parte da solução, o caso do canal K SIC*. Congresso Nacional "Literacia, Media e Cidadania"
- Lopes, C. (2013). *A televisão, as crianças e as famílias - amigos ou inimigos - o que fazem os canais, em free air, nos tempos de férias de natal*. 2º Congresso Literacia, Media e Cidadania
- Lopes, C, Monteiro, A., Silva, A (2014:1341-1344) *Avanca Cinema- A televisão e o seu público*. Edições Cine-Clube de Avanca
- Lopes, Conceição. (2015). Lição 1, 2, 3, 4A, Unidade Curricular Teoria dos Media, Mestrado em Comunicação Multimédia, Universidade de Aveiro. Moodle.
- Lord, P. & Sibley, B. (2010). *Cracking animation: The Aardman book of 3-D animation*. Thames & Hudson.

M

- Mattos, C. & Sampaio, C. (2004). *A evolução do mito do herói dos quadrinhos*. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nova Iorque: Harper Perennial
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. Nova Iorque: Harper Perennial

- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*
- McLuhan, M. (1994). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*.
- McQuail, D., Jesus, C. & Ponte, C. (2003). *Teoria da comunicação de massas*.
- Misiroglu, G. R., & Roach, D. A. (2004). *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-book Icons and Hollywood Heroes*. Visible Ink Press.
- Moutinho, T.D.C. (2011). *SIC K no facebook: dinamização e participação das crianças*. Universidade de Aveiro.
- Murray, J. (2011). *Creating Animated Cartoons with Character: A Guide to Developing and Producing Your Own Series for Tv, the Web and Short Film*. Random House Digital, Inc.

N

O

P

- Pereira, S. (2007). *A minha TV é um mundo: programação para crianças na era do ecrã global*. Campo das Letras.
- Pereira, S., Fidalgo, J., & Pinto, M. (1998). *Por detrás do ecrã: televisão para crianças em Portugal*.
- Pereira, S., Pinto, M., & Pereira, E. (2009). *A Televisão e as Crianças: Um ano de programação na RTP1, RTP2, SIC e TVI*. Entidade Reguladora para a Comunicação Social
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, Manga, And Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. ABC-CLIO, LLC.
- Potter, J. (2012). *Media Effects*. Sage.

- Potter, J. (2013). *Media Literacy*. Sage.
- Ponte, M. C. (1994). *Programação e produção televisiva para crianças: Um estudo de ofertas: RTP, 1957-1991*. Universidade Nova de Lisboa
- Propp, V. (2006). *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro
- Purves, B. (2010). *Basics Animation 04: Stop-motion* (Vol. 4). AVA Publishing.

Q

- Quivy, R., Campenhoudt, L. (1995). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Gradiva

R

S

- Saraceni, M. (2003) *The Language of Comics*. Londres e Nova Iorque: Routledge
- Silva, A. (2014). *Histórias por desvendar: série de animação televisiva co-construída com crianças dos 8 aos 9 anos*. Universidade de Aveiro
- Silva, M. I. M. D. (2013). *A Tradução de Banda Desenhada: O Caso de Calvin & Hobbes*
- Sousa, J. P. (2003). *Elementos de teoria e pesquisa da comunicação e da mídia*. Letras Contemporaneas Oficina Editorial.

T

- Thompson, J. (1995). *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis
- Thompson, J. (1998). *A Mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia*. Petrópolis/RJ: Vozes

U

V

- Vilches, L., Río, O, Simelio, N., Soler, P., Vélasquez, T. (2011). *La investigación en comunicación: Métodos y técnicas en la era digital*. Editorial Gedisa. S.A.

W

- Wells, P. (2013). *Understanding animation*. Routledge.
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Macmillan.
- Wandtke, T.(2012). *The Meaning of Superhero Comic Books*. McFarland & Company, Inc., Publishers

X

Y

Z

Webgrafia

A

B

C

- civic.mit.edu/team/henry-jenkins

D

- Documentary: Comic Book Superheroes Unmasked (2003): URL: https://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3XaI

E

F

G

H

I

J

K

L

- Lopes, Conceição (2014). Revista entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 25-46, jul./dez. 2014, URL: http://www.idmais.org/pubs/ConceicaoLopes/2014/CL_6_14.pdf

M

- McCloud. S. (2005). TEDx Conference. URL: http://www.ted.com/talks/scott_McCloud_on_Comics?language=pt

N

O

P

- Piaget, J. (1994). O juízo moral da Criança. 4ª Edição. Grupo Editorial Summus.

URL:https://books.google.pt/books?lr=&id=jGH_amDeFM0C&oi=fnd&pg=PA3&dq=Teoria+do+Desenvolvimento+Cognitivo+de+Jean+Piaget&ots=PHoJXB_eFY&sig=lz1mo-RDP3stUg_UQotEzTc-r0E&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false

Q

R

S

T

- Thompson, J. (1999). *A mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Ed. Vozes. URL: <http://gitsufba.net/a-midia-e-a-modernidade-uma-teoria-social-da-midia-capitulo-03-o-advento-da-interacao-mediada/>

U

V

W

- <http://www.mipjunior.com/>
- <http://www.mipcom.com/>

X

Y

Z

Imagens

1. A Lucky Luke Adventure: The Dalton's Escape: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
https://en.wikipedia.org/wiki/L%27%C3%89vasion_des_Dalton
<http://ecx.images-amazon.com/images/I/51Tq2xLSDoL. SX372 BO1,204,203,200 .jpg>
2. The Deep: Here Be Dragons: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/4/4d/The_Deep_Here_Be_Dragons.jpg/250px-The_Deep_Here_Be_Dragons.jpg
3. Garfield: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://garfield.com/uploads/books/2013-02-13-garfield-10-cover-b.png>
4. Gemini 8: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://1.bp.blogspot.com/-pQVYjt3XGR0/T1OgQ9gmFQI/AAAAAAAAARI8/kaf2JMYxVNo/s1600/GEMINI8-2.jpg>
5. Gon: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
http://4.bp.blogspot.com/_nmT6oNp55Tg/TVAm27ceaQI/AAAAAAAAACO4/dLVzA5i1cYQ/s1600/gon+cover.jpg
6. Lucky Luke: La mine D'or de Dick Digger: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://www.tebeosfera.com/imagenes/series/7/1/series-F861-699-199-671.JPG>
7. The Invincible Iron Man: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
http://images.comics.org//img/gcd/covers_by_id/23/w400/23409.jpg?-8807336198000323555
8. Lanfeust Quest: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://r.animea.net/8574%2F1-966%2F1-1.jpg>
9. Le journal de Spirou: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7e/JournalDeSpirou-01.jpg>
10. Lou!: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
http://static.comicvine.com/uploads/scale_small/6/67663/3249188-01.jpg
11. Marsupilami: Capturez un Marsupilami!: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
http://www.dvd-fan.com/product/images/cartoon-dvd/marsupilami-sinhronizovano_1.jpg
12. Les Aventures de Spirou et Fantasio: Le Nid des Marsupilamis: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)

- [http://media.senscritique.com/media/000000147455/source_big/Le Nid des marsupila mis Spirou et Fantasio tome 12.jpg](http://media.senscritique.com/media/000000147455/source_big/Le_Nid_des_marsupila_mis_Spirou_et_Fantasio_tome_12.jpg)
13. Martin Mystery: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
http://covers.cbrd.info/5711bde92001ca69539f8c9193dd481f_l.jpg
 14. Moomin: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://comicbookrealm.com/series/16352/0/moomin>
 15. My friend Grompf: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
http://stuartngbooks.com/images/detailed/4/nob_mon_ami_gromph_t5_cvr.jpg
 16. Lés Triplés: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
[http://www.bedetheque.com/media/Couvertures/RZS Les Triples 1 recto stitch 3392 3.jpg](http://www.bedetheque.com/media/Couvertures/RZS_Les_Triples_1_recto_stitch_3392_3.jpg)
 17. Nina Patalo: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
http://www.animation-france.fr/newsletter/34/images/nina_patalo.gif
 18. Rahan: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
http://static.comicvine.com/uploads/scale_large/4/48397/2508546-couv_23853.jpg
 19. Lucky Luke: Den Daltons Auf Der Spur: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://www.khalisi.com/comics/luckyluke/baende015-050/cover023.jpg>
 20. Saint Seiya: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://mangasjbc.uol.com.br/cavaleiros-do-zodiaco-saint-seiya-01/>
 21. Samson & Néon: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://s019.radikal.ru/i622/1301/0d/67169bea2570.jpg>
 22. Scary Larry: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/54/Lgtpb.jpg>
 23. Teenage Mutant Ninja Turtles: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/d7/Tmnt1cover.jpg>
 24. Tony & Alberto: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://www.glenatbd.com/images/albums/9782723430890/9782723430890-L.jpg>
 25. Yakari: (Imagem visualizada a 14 de setembro 2015)
<http://www.comics.org/issue/1030637/cover/4/>

Sinopses

Banda desenhada

1. A Lucky Luke Adventure: The Dalton's Escape:

<http://www.animationmagazine.net/tv/xilam-visits-the-daltons-in-jail/>

http://www.bcdb.com/cartoons/Other_Studios/X/Xilam_Animation/

http://www.bcdb.com/cartoons/Other_Studios/X/Xilam_Animation/Les_Dalton/

http://villains.wikia.com/wiki/Dalton_Brothers

<http://www.teletoonplus.fr/mini-site/pid79-personnages-les-dalton.html?mid=14398&zone=2>

<http://www.amazon.com/The-Daltons-Escape-Lucky-Luke/dp/1849180911>

2. The Deep: Here Be Dragons:

<http://www.gestaltcomics.com/all-products/graphic-novels/the-deep-here-be-dragons/>

<http://www.exploringthedeep.com/>

3. Garfield:

<http://www.thegarfieldshow-diary.com/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Garfield#cite_note-41

4. Gemini 8:

<http://tvpinguim.com/wordpresstemp/gemini-8/>

<http://www.universohq.com/reviews/gemini-8-01/>

5. Gon:

<http://www.c21media.net/screenings/daewonmedia/gon>

<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=2286>

https://animanganation.wordpress.com/2011/10/13/gon-volume-1-manga_review/

6. Lucky Luke: La mine D'or de Dick Digger:

https://www.tvfrance-intl.com/en/programmes/presentation/fiche/37033_tous-a-louest-une-aventure-de-lucky-luke/video_player/1792.html

<http://www.cineuropa.org/dd.aspx?t=dossier&l=en&tid=1437&did=83101>

<http://www.amazon.com/Lucky-Luke-Adventure-Billy-Kid/dp/1905460112>

<http://www.comicvine.com/lucky-luke-1-la-mine-dor-de-dick-digger/4000-201887/>

<http://www.comicvine.com/lucky-luke/4050-32180/?page=2>

<http://www.bedetheque.com/BD-Lucky-Luke-Tome-1-La-mine-d-or-de-Dick-Digger-241.html>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lucky_Luke

<http://desenhosanimadospt.blogspot.pt/2009/12/lucky-luke.html>

<http://bloguedebed.blogspot.pt/2015/09/herois-inesqueciveis-39-lucky-luke.html>

7. The Invincible Iron Man:

[http://iron-man-armored-adventures.wikia.com/wiki/Tony_Stark_\(Iron_Man\)](http://iron-man-armored-adventures.wikia.com/wiki/Tony_Stark_(Iron_Man))

http://marvel.com/tv/show/127/iron_man_armored_adventures

http://nicktoons.nick.com/shows/iron-man-armored_adventures/characters/tony-stark.html

https://pt.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_-_O_Homem_de_Ferro

http://marvel.wikia.com/wiki/Iron_Man_Vol_1_1

http://marvel.wikia.com/wiki/Tales_of_Suspense_Vol_1_39

http://marvel.wikia.com/wiki/Iron_Man_Vol_1

8. Lanfeust Quest:

<http://www.gaumontanimation.com/catalogues/lanfeust-quest-2/>

<http://www.m6kid.fr/lanfeust-quest/histoire.html>

9. Le journal de Spirou:

<http://www.teletoonplus.fr/mini-site/pid79-personnages-le-petit-spirou.html?mid=13993&zone=2>

http://www.m6kid.fr/le-petit-spirou/staff/le_petit_spirou-8421/

<http://spiroureporter.net/comics/>

https://www.google.pt/imgres?imgurl=http://3.bp.blogspot.com/-3Lf5KnZqxic/U4HeO6sx-UI/AAAAAAAAAN8I/2DyfpeLm2KI/s1600/Spirou_et_Fantasio_n38.0.jpg&imgrefurl=http://mysterycomicsrdb.blogspot.com/2014_05_01_archive.html&h=690&w=500&tbnid=uaWvimVMzRm_eM:&docid=EVIHn-enRF_0PM&ei=kZ75VZmMC4G5UZKZhdgB&tbn=isch&ved=0CCsQMygOMA5qFQoTCNmYq56C_McCFYFcFAodkkwBGw

https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Petit_Spirou

<http://scans-daily.dreamwidth.org/1468076.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Petit_Spirou#Synopsis

<http://www.bedetheque.com/BD-Spirou-et-Fantasio-Tome-38-La-jeunesse-de-Spirou-42795.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/La_jeunesse_de_Spirou

10. Lou!:

<http://www.lou-officiel.sitew.com/#accueil.A>

http://www.goodreads.com/book/show/2279473.Journal_infini

http://www.goodreads.com/author/show/1027039.Julien_Neel

11. / Marsupilami: Capturez un Marsupilami!:

http://www.samka.com/Our_Neighbors_The_Marsupilamis.html

<http://www.marsupilami.com/saga/abecedaire/#m>

<http://www.bedetheque.com/BD-Marsupilami-Tome-0-Capturez-un-marsupilami-17197.html>

<https://vi.wikipedia.org/wiki/Marsupilami>

http://www.franquin.com/marsu/perso_marsu_marsu.php

http://www.samka.com/Marsupilami_Hoobah_Hoobah_Hop_!.html

<http://www.marsupilami.com/anime/saison-3/>

<http://www.gralon.net/articles/art-et-culture/bande-dessinee/article-le-marsupilami---tout-savoir-sur-le-personnage-de-franquin-1763.htm>

<http://www.sceneario.com/bande-dessinee/le-marsupilami-la-collection/capturez-un-marsupilami/20822.html>

12. Marsupilami Hoobah Hoobah Hop! / Les Aventures de Spirou et Fantasio: Le Nid des Marsupilamis:

http://www.samka.com/Our_Neighbors_The_Marsupilamis.html

<http://www.marsupilami.com/saga/abecedaire/#m>

<http://www.bedetheque.com/BD-Marsupilami-Tome-0-Capturez-un-marsupilami-17197.html>

<https://vi.wikipedia.org/wiki/Marsupilami>

http://www.franquin.com/marsu/perso_marsu_marsu.php

http://www.samka.com/Marsupilami_Hoobah_Hoobah_Hop_!.html

<http://www.marsupilami.com/anime/saison-3/>

<http://www.gralon.net/articles/art-et-culture/bande-dessinee/article-le-marsupilami---tout-savoir-sur-le-personnage-de-franquin-1763.htm>

http://www.bdgest.com/chronique-2023-BD-Spirou-et-Fantasio-Le-nid-des-Marsupilamis.html?_ga=1.56045603.967093436.1439948651

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Nid_des_marsupilamis_\(album\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Nid_des_marsupilamis_(album))

13. Martin Mystère:

http://martin-mystery.wikia.com/wiki/Martin_Mystery

<http://tudo-por-animes-em-pt.blogspot.pt/2013/03/estreias-biggs-abril.html>

<http://www.canalj.fr/La-tele/Dessins-animes/Martin-Mystere/Details/Les-personnages/Diana-Lombard-L-Ange-Gardien>

<http://www.darkhorse.com/Comics/97-552/Martin-Mystery-1-of-6>

<http://www.goodreads.com/series/59802-martin-myst-re>

<http://www.comicvine.com/martin-mystere/4005-58935/>

<http://www.comicvine.com/martin-mystere-1-gli-uomini-in-nero/4000-147571/>

<http://www.comicvine.com/martin-mystere-1-gli-uomini-in-nero/4000-147571/>

<http://tapiocamecanica.com.br/os-quadrinhos-que-o-tempo-esqueceu-30/>

<http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/martin-mystere/2122>

14. Moomin:

<https://www.moomin.com/en/characters/>

<http://www.bbc.com/news/magazine-26529309>

<https://research.wsulibs.wsu.edu:8443/xmlui/bitstream/handle/2376/1535/moomin.htm>

15. Mon ami Grompf:

http://www.toonfactory.fr/serie_fiche.php?id=2008-09-18_17-25-10

https://www.tvfrance-intl.com/en/programmes/presentation/fiche/40404_mon-ami-grompf.html

<http://www.tcho.fr/>

16. Lés Triplés:

<http://www.animationmagazine.net/tv/snd-to-distribute-new-triplets-animated-series/>

<http://www.les-triples.com/les-triples/les-personnages/>

http://desarrollo.todotvnews.com/scripts/templates/estilo_notas.asp?nota=10044610

17. Nina Patalo:

<http://www.cybergroupstudios.com/productions/kids-6-12/nina-patalo>

<http://www.teletoonplus.pl/program/39767/nina-patalo>

<http://kidscreen.com/2014/05/26/cyber-groups-nina-patalo-heads-to-sweden/>

18. Rahan:

http://www.bcdb.com/cartoons/Other_Studios/X/Xilam_Animation/Rahan/

https://www.tvfrance-intl.com/en/programmes/presentation/fiche/37032_rahan.html

<http://tele.premiere.fr/News-Tele/Rahan-retour-du-beau-blond-prehistorique-sur-France-3-2848162>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Rahan_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rahan_(comics))

19. Lucky Luke: Den Daltons Auf Der Spur

[http://www.bcdb.com/cartoon-story/90399-Rantanplan-\(Series\)](http://www.bcdb.com/cartoon-story/90399-Rantanplan-(Series))

<https://en.wikipedia.org/wiki/Rantanplan>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Sur la piste des Dalton](https://en.wikipedia.org/wiki/Sur_la_piste_des_Dalton)

<http://www.comicvine.com/lucky-luke-17-sur-la-piste-des-dalton/4000-272791/>

20. Saint Seiya

[http://myanimelist.net/anime/12929/Saint Seiya Omega](http://myanimelist.net/anime/12929/Saint_Seiya_Omega)

[http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Lista de personagens de Saint Seiya Omega](http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Lista_de_personagens_de_Saint_Seiya_Omega)

<http://mangasjbc.uol.com.br/cavaleiros-do-zodiaco-saint-seiya-os-personagens/>

<http://mangasjbc.uol.com.br/cavaleiros-do-zodiaco-saint-seiya-01/>

21. Samson & Néon:

http://www.toonfactory.fr/serie_fiche.php?id=2008-09-18_17-25-09

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Samson et N%C3%A9on](https://fr.wikipedia.org/wiki/Samson_et_N%C3%A9on)

22. Little Gloomy:

<http://www.c21media.net/screenings/lagardereentertainmentrights/scary-larry>

<http://www.comicvine.com/little-gloomy-it-was-a-dark-and-stormy-night-1-lit/4000-308890/>

<http://comicsworthreading.com/2006/04/19/little-gloomy/>

<http://landrywalker.blogspot.pt/2010/11/little-gloomy-television-series.html>

<http://www.comicvine.com/little-gloomy/4050-9300/>

23. Teenage Mutant Ninja Turtles:

<http://www.nick.com/ninja-turtles/#about>

<http://www.comicvine.com/teenage-mutant-ninja-turtles/4060-26934/>

<http://mentalfloss.com/article/30862/complete-history-teenage-mutant-ninja-turtles>

<http://www.miragelicensing.com/comics/mirage/volume01/01/01.html>

[http://turtlepedia.wikia.com/wiki/Eastman and Laird's Teenage Mutant Ninja Turtles](http://turtlepedia.wikia.com/wiki/Eastman_and_Laird's_Teenage_Mutant_Ninja_Turtles)

<http://www.miragelicensing.com/comics/mirage/volume01/01/01.html>

<http://turtlepedia.wikia.com/wiki/Origin>

24. Tony & Alberto:

<http://www.2minutes.fr/?page=animation&id=31>

https://www.tvfrance-intl.com/en/programmes/presentation/fiche/40803_tony-alberto.html

25. Yakari:

<http://www.mediatoon-distribution.com/en/catalog/93/yakari/>

<https://www.common sense media.org/tv-reviews/yakari>

<http://www.bookgn.com/1537-yakari-1-12-2008-2014.html>